サガ フロンティア 冒険者への道標

SaGa Frontier™

サガ フロンティア

冒険者への道標

いま旅立たんとする冒険者よ！
汝、道に迷いし時は
この深遠なる書を紐解かん……

ファミ通ブロス BROS.
攻略本シリーズ

©スクウェア／イラストレーション 小林智美

PlayStation™

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

ファミ通BROS.
攻略本シリーズ

ファミ通BROS. サガ フロンティア 冒険者への道標

ASPECT

PlayStation

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

冒険者への道標

ファミ通BROS.
攻略本シリーズ

ファミ通ブロス攻略本シリーズ

◆クラッシュ・バンディクー
ハラハラドキドキ公式ツアーガイド
好評発売中!! 定価 本体660円+税

◆シャイニング・ザ・ホーリィアーク
公式ガイドブック
好評発売中!! 定価 本体660円+税

◆ファイターズメガミックス
ファイティングマスターズガイド
好評発売中!! 定価 本体757円+税

◆ブシドーブレード
剣戟極意之書
好評発売中!! 定価 本体660円+税

◆アランドラ
夢を渡る者へ　ドリームガイド
好評発売中!! 定価 本体850円+税

◆ロックマン　バトル&チェイス
最強&最速オフィシャルガイド
好評発売中!! 定価 本体660円+税

◆ミニ四駆GB　Let's&Go!!
オフィシャル常勝ガイド
好評発売中!! 定価 本体760円+税

◆スターフォックス64
オペレーションガイド
好評発売中!! 定価 本体600円+税

◆真説サムライスピリッツ武士道烈伝
公式ガイドブック
好評発売中!! 定価 本体780円+税

◆ゲームで発見!! たまごっち
公式ガイドブック
好評発売中!! 定価 本体600円+税

◆たまごっちとあそぶほん
好評発売中!! 定価 本体476円+税

◆ジョイポリスパーフェクトガイド
好評発売中!! 定価 本体750円+税

ISBN4-89366-780-7

C0076 ¥760E

9784893667809

1920076007606

アスペクト

定価 本体760円+税

SaGa Frontier
サガ フロンティア

ファミ通ブロス
攻略本シリーズ

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

SaGa Frontier
サガ フロンティア

Contents　目 次

旅立ちの章

基本操作方法……P. 4
フリーシナリオ解説……P. 6
主人公キャラクター一覧……P. 8
サブキャラクター一覧……P. 15
バトル解説……P. 22
種族の概念……P. 24
技について……P. 28
術法について……P. 34
連携技解説……P. 40
戦闘のワンポイントアドバイス……P. 44

物語の章

ブルー……P. 46
クーン……P. 54
T260G……P. 62
アセルス……P. 70
レッド……P. 78
エミリア……P. 86
リュート……P. 94

知識の章

技一覧……P.102
術一覧……P.111
アイテム一覧……P.120
ショップ一覧……P.124

旅立ちの章

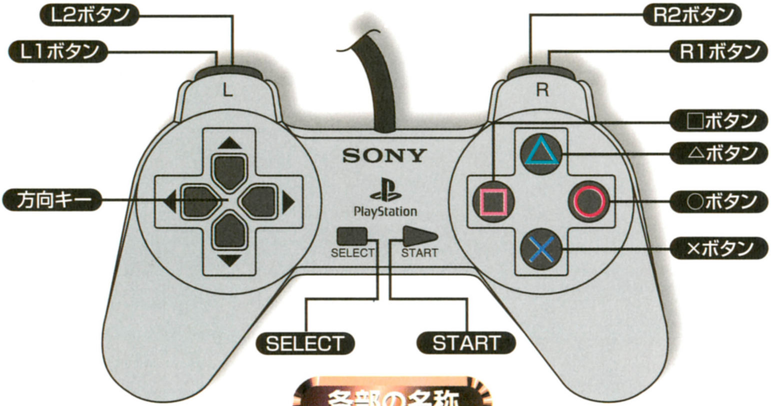
フリーシナリオ、レベルのない成長システム、
そして技や術の育てかたなど、
基本的なシステムはここでしっかりと学ぼう。

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

コントローラーを使いこなそう

『サガ』の世界を自在に冒険するために、コントローラーの操作方法を覚えよう!

マップ画面、メニュー画面、バトル画面でそれぞれ異なる操作が必要になる。このページを読んで、基本から応用までバッチリわかるぞマスターしよう。



各部の名称

マップ画面での操作

方向キー	押した方向へ移動する
	選択肢を選ぶ（会話中）
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
□ボタン	メニュー画面呼び出し
START	ポーズ
方向キー＋×ボタン	ダッシュ移動
R2＋△ボタン	クイックセーブ
START＋SELECT＋L1＋R1	ソフトウェアリセット

メニュー画面での操作

方向キー	カーソル移動
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
□ボタン	メニュー画面終了
△ボタン	項目ウィンドウの表示・非表示切り替え
L、Rボタン	ステータス表示の切り替え
SELECT	キャラクターの大小表示切り替え
	アイテムの整頓（アイテムウィンドウ表示時）

バトル画面での操作

【チーム選択時】

方向キー⬅➡	戦闘するチームの選択
方向キー⬆⬇	キャラクターの選択
○ボタン	バトル開始
△ボタン	選択したキャラクターの立ち位置変更

【バトル時】

方向キー⬅➡	コマンドウィンドウの切り替えと選択
方向キー⬆⬇	表示中のコマンドを選択
	ターゲット選択（コマンド決定後）
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	各キャラクターのステータス表示
L1ボタン	決定
L2ボタン	視点の回転（左方向）
R1ボタン	防御
R2ボタン	視点の回転（右方向）

クイックセーブ時の注意

サガの世界では、こまめなセーブがゲームを進めやすくする秘訣。とりあえず右手だけでセーブできるクイックセーブは便利だから多用すべし！　なんだけど、ハードウェアリセット……つまり、プレイステーション本体のリセットボタンを押してリセットしてしまうと、データが消えてしまってトホホなのだ。クイックセーブを生かすには、コントローラーを使用するソフトウェアリセットをこころがけよう。

フリーシナリオってなんだろう?

遊ぶ人が自分で物語をつくる。それがフリーシナリオ！

サガの世界は広い。用意された主人公は7人、物語の数はプレイヤーの数と同じ無限大だ。

行き先は自分で選べるぞ

主人公によって時期は違うが、遅かれ早かれ、かなり自由にいろいろなリージョンへ行けるようになる。ここからがフリーシナリオの本領発揮。できるだけいろんなイベントを見たい、たくさんのリージョンを旅したいなら、関係なさそうなところでも首をつっこんでみよう。珍しいお宝が拾えたりするし、予期せぬ出会いが用意されていることもあるのだ。もちろん目的に向かって突進してもOKだぞ。冒険のシナリオを書くのはキミ自身！　自信を持ってプレイしよう。

⬆クーロンは旅の拠点。買い物に情報収集、そしてリージョン移動にはここが便利なのだ。

ほかの主人公も仲間になる

⬆旅は道連れ、仲間は多いほうが好きなら迷わずゲット！　置き去りにするのも吉。選べ！

旅立つ場所も違えば、最終的な目標も違う。それがサガの主人公たちなんだけど、かれらが旅をするのは同じ世界。どこかのリージョンですれ違うことも、きっとあるはず。酒場にたむろしてたり、町角に立っていたりすることだって、きっとあるだろう。話しかけてみれば、仲間になることだってあるぞ！　ただ、タイミングをはずすともう仲間になってくれないこともあるのだ。注意一秒ケガ一生、仲間マニアならうまく立ち回ろう。

複数の主人公で遊ぼう

一回クリアしたからといって安心は禁物なのだ

⬆➡同じ相手に話しかけているのに、主人公が違うと返ってくる台詞もこんなに違う。なんて表裏のあるヤツ……じゃなくて、人間ってそういうもんなんだよね。ぜひ自分の目で確かめるべし。

　お気に入りのキャラクターでとりあえずクリアした……安心してサガをしまいこんだなら、それは考えが甘いというものだ。なんのために主人公が7人もいるのか、よく考えてみればわかるだろう。そう、サガの世界は一回クリアしただけできわめられるような、うすっぺらいものではないのだ。同じイベントに違う主人公でトライしてみると、まったく異なる展開が待ち受けていたり。変な通行人だな、と思っていたキャラクターが、じつは別の主人公にとっては重要な情報をにぎっている相手だったり。なんで入れないのかなあ、てな場所にも別の主人公だと入れたりするのだ。一回プレイしただけでやめてしまうなんて、もったいなさすぎだ。サガ世界の旅人を名乗るつもりなら、すべての主人公でくまなく遊んでみよう。

Blue

Saga Frontier Character

ブルー

プロフィール

魔術が支配するリージョンに生まれ育った彼は、双子として生を受けたため、強い魔力を持っているにもかかわらず、完璧な術士になれない。修士となった彼は旅立ちの日を迎えた。資質を集め、血を分けた兄弟ルージュを倒すために。

■出発リージョン

マジックキングダム

■初期装備

鎧：修士の法衣
服：魔道着

■初期装備技術

エナジーチェーン
インプロージョン
サイコアーマー
ゲート

■初期パラメータ

筋　力	9
運動性	19
知　力	29
集中力	29
霊　感	31
丈夫さ	8
魅　力	14
防御力	14

Coon

Saga Frontier Character

プロフィール

崩壊の危機に瀕するマーグメル。終末の刻をひきのばしていたのは長老が持つふしぎな指輪であった。我が兄弟を集めよ、と刻まれた銘と、互いに引きあう指輪の兄弟たちの力に誘われ、クーンはリージョン間をさまよう旅に出た……。

クーン

■出発リージョン

マーグメル

■初期装備

なし

■初期装備技術

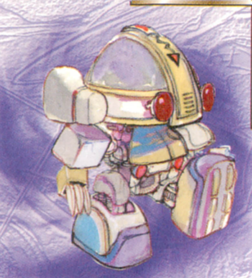
しっぽ
尾撃
毛繕い

■初期パラメータ

筋　力	8
運動性	8
知　力	8
集中力	8
霊　感	8
丈夫さ	8
魅　力	8
防御力	6

T260G

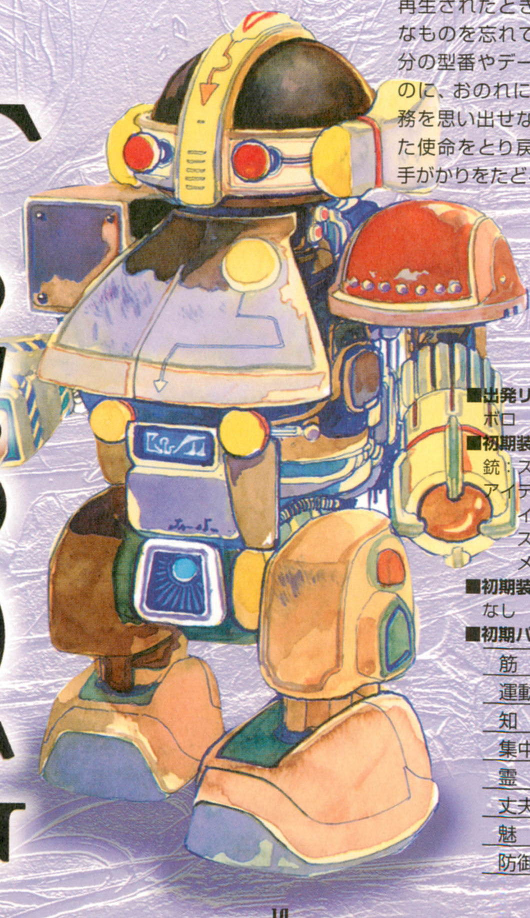
Saga Frontier Character



プロフィール

再生されたとき、そのメカは大切なものを忘れてしまっていた。自分の型番やデータは記憶しているのに、おのれに課された重要な任務を思い出せないのだ。失なわれた使命をとり戻すため、わずかな手がかりをたどる旅がはじまる。

T260G



■出発リージョン

ボロ

■初期装備

銃：スクラップバズーカ

アイテム：
インスタントキット
スクラップパーツ×2
メカニカルボディ

■初期装備技術

なし

■初期パラメータ

筋　力	16
運動性	11
知　力	5
集中力	10
霊　感	5
丈夫さ	5
魅　力	6
防御力	10

Asellus

Saga Frontier Character

アセルス

プロフィール

平凡な少女だった彼女の日常が崩れたのは、妖魔の馬車に轢かれた時だった。妖魔の君オルロワージュの血によって生き延びた彼女は、同時にこの世でたったひとりの半人半妖となってしまう。彼女の進むべき道はどちらにあるのか？

■出発リージョン
ファシナトゥール

■初期装備
服：コットンシャツ

■初期装備技術
なし

■初期パラメータ

筋　力	10
運動性	13
知　力	15
集中力	11
霊　感	10
丈夫さ	12
魅　力	11
防御力	3

Red

Saga Frontier Character

レッド

プロフィール

幸福だった一家を襲った悲劇。ただひとり生き残った彼は、一命をとりとめるのと同時に、ヒーローとしての能力を与えられた。だがそれは、ヒーローとしての運命をも背負うということだったのだ。悪の組織ブラッククロスを潰せ！

■出発リージョン
キグナス

■初期装備
全身鎧：ジャンプスーツ
服：コットンシャツ

■初期装備技術
キック

■初期パラメータ

筋　力	15
運動性	12
知　力	11
集中力	14
霊　感	9
丈夫さ	14
魅　力	10
防御力	28

Lute

Saga Frontier Character

リュート

プロフィール

楽器を片手の風来坊。素直でひとなつこい、田舎育ちの青年だ。とくに職も持たずにふらふらしていたのだが、ある日、一念発起して故郷をはなれ、旅に出ることに。楽器と歌が旅の友。行く手にはどんな冒険が待っているのか？

■出発リージョン
ヨークランド

■初期装備
剣：ボーイーナイフ
頭：ヨーク綿の帽子
鎧：リジッドレザー
服：コットンシャツ

■初期装備技術
なし

■初期パラメータ

筋力	7
運動性	4
知力	10
集中力	2
霊感	13
丈夫さ	4
魅力	18
防御力	20

Emilia

Saga Frontier Character

プロフィール

もとはトップモデルとして活躍した彼女が華々しい世界から身を引いたのは、結婚のためだった。だが婚約者が何者かに殺され、彼女自身が犯人の汚名を着ることに。無実の罪で監獄に送られた彼女が恋人の仇を討てる日は来るのか？

エミリア

■出発リージョン
ディスペア

■初期装備
服：シルティーク
足：レザーブーツ

■初期装備技術
なし

■初期パラメータ

筋　力	7
運動性	9
知　力	10
集中力	21
霊　感	7
丈夫さ	6
魅　力	32
防御力	6

主人公をとりまくキャラクター

主人公7人だけじゃ、物語はできない。それを取り巻くキャラクターがいて初めて引き立つのだ。ここでは、主人公の味方として、はたまた敵として登場する32人のサブキャラクターを一挙に紹介していこう。

Anie
アニー

ディスペアで服役中の女囚。自警団"グラディウス"のメンバーでもある、剣の技に長けた女性。男勝りの豪放な性格で、両親に代わって弟と妹の面倒を見ているいい姉貴なのだ。

Ilden
イルドゥン

上級妖魔"オルロワージュ"に仕える従者。半人半妖になってしまったアセルスの教育係を努める。最初はアセルスの存在を煙たがっていたが、とある事情により、アセルスの仲間になる。

Kinjishi
金獅子姫

オルロワージュの寵姫のひとり。そのたてがみのような金髪と、類まれなる戦闘センスから、"金獅子"と呼ばれる。オルロワージュの命により、アセルス追討に乗り出す。

Gen
ゲン

スクラップにいる酔っ払い。しかし正体は、ワカツ出身の剣豪。彼に剣を持たせれば、100万の味方を得たも同然だろう。すべての主人公のシナリオに関わるキーパーソンだ。

Thunder
サンダー

ヨークランドに住むオーガ。地元では暴れん坊として悪名を馳せてはいるが、リュートをアニキと慕い、旅に出たリュートの代わりに彼の母親の面倒を見るカワイイやつなのだ。

Shirobara
白薔薇姫

金獅子姫と同じくオルロワージュの寵姫のひとり。イルドゥンとともに、アセルスの礼儀作法面の教育係を努める。のちにアセルスが針の城を脱走する手助けをする。

Zozma
ゾズマ

針の城に住む上級妖魔。破天荒な性格で、針の城の妖魔からは毛嫌いされている。アセルスに興味を持ったのか、彼女の行く先々に姿を見せ、仲間にまでなってしまうのだった。

Nusakan
ヌサカーン

クーロンに住む開業医。人っ子ひとり通らない裏通りで、日々怪しげな治療を施している。印術の資質獲得に必要な"保護のルーン"に関する情報を持っているぞ。

Doll
ドール

IRPOのパトロール隊員。悪の組織"ブラッククロス"の正体をつかむため、日々リージョン間を駆け巡っている女傑。レッドでプレイしていれば、早く出会えるかも。

Captain Hamilton
ハミルトン艦長

ネルソンの特別戦闘任務艇"ビクトリア"の艦長。リュートに関わりが深いらしいが、その任務の多くは謎のベールに包まれたままである。

Fuse
ヒューズ

ドールと同じくIRPOのパトロール隊員。彼もまた"ブラッククロス"を追う正義の味方のひとりなのだ。また、秘術の資質"盾のカード"も、彼なくしては入手できない。ぜひ仲間に加えよう。

Feion
フェイオン

リージョンのあいだに漂う巨大生物"タンザー"に住む格闘家。同じくタンザーに飲み込まれた盗賊ノーマッドから、人々を守っている。ここにある"活力のルーン"を入手するには彼の案内が必要だぞ。

Meiren
メイレン

指輪研究家。不思議な力の指輪を求めて、リージョンからリージョンへと渡り歩いている。酸いも甘いも噛み分けた大人の女性だが、過去にフェイオンとなにかあったとか、なかったとか。

Mesarthim
メサルティム

オウミの領主に捕らわれの身となっている水妖。じつは領主は彼女に想いを寄せているのだが、決して相容れない人間と妖魔の性か、彼女にはそれを受け入れられないのだった。

Liza
ライザ

アニーと同じくディスペアに収監されている。アニーとは逆に、冷静で理知的な女性だ。そのわりには(?)体術を得意とし、ドハデな技の数々を敵に食らわせていくのだ。

Roufas
ルーファス

裏の組織"グラディウス"クーロン支部のリーダー。任務遂行のためには手段を選ばない男だ。女性の気持ちになかなか気づかない朴念仁なところがある。過去にライザがホレていたらしいぞ。

Leonard
レオナルド

マンハッタンのセントラルゲートにいる天才メカ技術者。もちろん彼が関わる主人公はT260G。彼はT260Gに興味を持ち、のちに彼と旅をともにすることになる。

Alkarl
アルカール

ヒーローたちの聖域"サントアリオ"からやってきた正義の勇者。ブラッククロスに殺されかけたレッドを、ヒーロー"アルカイザー"としての力を与えた。ブラッククロスの動きを追っている。

Cotton
コットン

みかけはモンスターだが、IRPOの優秀なパトロール隊員だ。シュライクの生命科学研究所で囚われの身となっているので、立ち寄ることがあったら助けてあげよう。

Orlouge
オルロワージュ

ファシナトゥールの針の城に住む、最高の力を持つ上級妖魔。アセルスに自分の血を与え、半妖にしたのは彼である。圧倒的な力で他者を畏怖させ、それをもって支配しているのだ。

Schoether
シュウザー

ブラッククロス四天王のひとり。彼は、Dr.クラインによって、常人の能力を遥かに越えるサイボーグ化手術を受けた。精神面も殺人鬼としての改造が施されているのだ。

Joker
ジョーカー

エミリアの恋人、レンを殺害した張本人。だが殺人鬼というわけではない。何かを探し求めていて、いろいろなリージョンに出没する。レン殺害はそれと関係あるのだろうか？

Cindy Campbell
シンディ・キャンベル

マンハッタンの大企業、キャンベル貿易の女社長。やり手であると同時に、類まれな美貌の持ち主でもある。ブラッククロスとの癒着の疑惑がかかっているが、真相はいかに……!?

Rose& Time
ローズ&タイム

ボロに住む、みなしごの姉弟。スクラップをクズ鉄屋に売りながら日々の生計をたてている。やんちゃで遊び盛りの男の子がタイム。ちょっとおすまし顔のおしゃまな女の子がローズマリーだ。

Dr.Klein
ドクタークライン

レッドの父、小此木博士の旧友。学会を追い出された恨みからか、ブラッククロスに荷担し、悪事を重ねている。四天王のベルヴァもシュウザーも、彼の知識と技術が生み出したモンスターなのだ。

Berva
ベルヴァ

ブラッククロス四天王のひとり。シュウザーとは少し異なり、彼はモンスターをベースに改造を施された。狂暴さとあり余るパワー、そしてヒューマン特有の"技"までひらめく恐るべき存在なのだ。

Tako
タコおじさん

ローズとタイムの親代わりのような存在。一見するとただのタコだが、メカの修理技術は相当高いものをもっている。8本の足で自由自在に工具を操るメカ技術者なのだ。

Hawk ホーク

リージョンシップ"キグナス"の機関長。小此木博士とは旧知の仲で、身寄りのなくなったレッドを引き取り、彼が機関士見習いとして働けるように計らった。

Mond モンド

トリニティの執政官。昔はリュートの父とともに政治運動に参加していた。出世を重ねていまの地位を得た彼は、さらなる権力を得るべく活動している。

Silence サイレンス

ヒューズやドールと同じく、IRPOの隊員。重要参考人を追うために、オーンブルに自らの影を潜入させている。一見ふつうの人間のようだが、じつは妖魔なのだ。

Rei Hime 零姫

ドゥヴァンの神社で、巫女として暮らしている。時空の術の入手は、彼女がカギになっているぞ。

Ren レン

IRPOの優秀なパトロール隊員。エミリアのフィアンセだったが、ジョーカーにより殺されてしまう。

これがサガフロンティアの戦闘だ！

ステータス画面の見かた

さあ、いよいよお待ちかね、サガのバトルを解説していくぞ。鮮やかに技をキメ、華麗に術を使いこなす、バトルの鉄人になるためにも、まずしっかり覚えなくてはならないのが基礎。まずはキャラクターの個性ともいえるパラメータの見かたからはじめよう。

左の写真はいずれもメニュー画面から"ステータス"を選んだところだ。

上部にはキャラクターの名前と種族、グラフィック、そしてHP、LP、JP、WPの、基本的なパラメータと、ヒューマンなら装備している技術の種類と数がわかる。赤は術、青は技で、ゲージがいっぱいだと技術スロットの空きがもうないということになる。

左下に並んでいるのはHPやJPなどを決定する個々のパラメータだ。右下に表示されるのは、装備している武器防具やアイテムや技術。方向キーの上下で表示が切り替わるぞ。また、方向キーの左右では次の仲間のパラメータを見ることができる。

各パラメータの説明をつぎのページにまとめてある。しっかり頭に入れて、戦闘にのぞもう。

HP	耐久力。どれくらいまでのダメージに耐えられるかを表わしている。さまざまな行動でアップする。
LP	生命力。HPが0になると1減り、LPが0になると"昏睡"状態になり復活できなくなる。宿屋で全回復できる。
WP	技力。種族ごとに持つことのできる特殊能力を使用するのに必要。通常攻撃・技攻撃でアップする。
JP	術力。術を使うために必要。術を使い続けることによって、順次アップしていく。
STR	筋力。物理攻撃(剣やパンチなど)が敵に与えるダメージに影響する。物理攻撃を行なうことでアップする。
QUI	運動性。素早さのこと。攻撃の順番と敵からの攻撃回避に影響する。物理攻撃を行なうことでアップする。
INT	知力。新しい術の編み出しやすさ、メカの装備品の能力に影響を与える。術を使うことでアップする。
WIL	集中力。剣技や銃技の命中率、術の威力に影響する。術を使ったり銃攻撃を行なうとアップしやすい。
PSY	霊感。高いほどステータス異常にかかりにくく、回復が早くなる。術を使うことでアップしていく。
VIT	丈夫さ。ダメージの受けにくさに加え眠りの回避などに影響を与える。さまざまな行動でアップする。
CHA	魅力。高いほど敵に魅了されにくく、敵を魅了しやすくなる。さまざまな行動をすることでアップする。
DEF	防御力。敵の攻撃から受けるダメージに影響を与える。防御力の高い防具を装備することでアップする。

キャラクターは種族によってこう育つ!

種族とは?

サガフロンティアに登場するキャラクターたちはそれぞれ"種族"というステータスを持っている。

種族の違いはストーリーにも深い関係を持っているが、何といってもバトルシーンに大きく影響する。つまり、種族によって装備できる武器や防具、使える術や技、さらに戦い方そのものまでが変わってくるのだ。

種族ごとの特徴をつかみ、それぞれを使いこなせるようになればいっそうサガの戦闘は奥深く、面白くなるぞ!

ヒューマン

武器	あらゆる武器、防具、道具を装備し、使いこなすことができる。
術	"術屋"で購入することによって使用することができる。ただし、術の"資質"を持っていると、術を使い続けることによって新しい術を編み出して使うこともできる。
特殊能力	ヒューマンだけが使うことのできる特殊技能が技。戦闘中にとるさまざまな行動によって、さまざまにひらめき、能力を高めていくことができる。技には攻撃方法のほか敵の攻撃から身を守る"見切り"や"カウンター"がある。

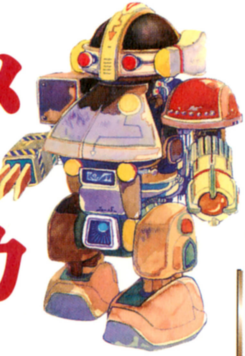
妖魔

武器	あらゆる武器、防具、道具を装備し、使いこなすことができる。
術	妖魔は"妖術"の資質を持っているので、妖術を購入する必要はない。ほかの術はヒューマン同様購入して使え、また資質を身につけて新しく編み出すこともできる。
特殊能力	妖魔にしか入手できない特殊な武器防具を使用できる。この武器防具を使用することによって、敵モンスターを吸収して能力を高めていく。また、戦闘においては、吸収したモンスターの能力を使って戦うこともできるぞ。

モンスター

武器	アクセサリーのみ装備できる。モンスターは武器や防具を装備することができない。
術	術を買ったり、使用したりすることはできない。ただし、吸収したモンスターの攻撃能力に術に相当するものがあった場合は、それを使うことはできる。
特殊能力	戦闘終了後に"能力吸収"をすることによって、敵モンスターのいろいろな能力を自分のものにすることができる。吸収したモンスターの能力によって外見も変化し、また吸収した能力を戦闘の時に使うこともできる。

メカ



武器	すべての武器、防具、アイテムを装備し、使いこなすことができる。また、装備したものによってさまざまなステータスが変化する。
術	購入することも、使用することもできない。
特殊能力	戦闘終了後に敵メカから"データ収集"をし、新しいプログラムを入手することによりパワーアップ。また一部のメカは、とある場所でのイベントの後、ボディ交換をすることによってその性能と特徴を変えることができる。

チームを組もう

冒険を進めていくにつれ、仲間は増えていく。そのうちに5人を越えてしまうこともあるだろう。このゲームで仲間にできるキャラクターは主人公を含め、最大15人だ。

通常画面で、□ボタンを押してみよう。それぞれタテに5人ずつ、3つのチームが組めるようになっている。キャラクターたちは、この3つのチームのどれかで戦闘に参加することになる。

つまり、どんなメンバーでチームを組み、戦闘に参加させるかも、キミが自由に決められるというわけなのだ。

技や術のバランスがとれたチームを作るもよし、逆に体術や剣技のスペシャリストにチームを組ませるのもよし。3つの専門家チームをつくっておいて、出現した敵の特性に合わせて戦闘に参加するチームを選ぶもよし。

どんなメンバーで冒険をするか、すべてはキミの意志のままなのだ。

こんなパーティーはいかが？

⬆すべての種族を集めたチーム。際立った特徴はないが、どんな敵にも対応できる。

⬆メカとモンスターのみのチーム。吸収技やプログラムを多彩に使いこなせば強力。

⬆ひとりきりの戦闘なら、いつでもアルカイザーになれる。ヒーロー技イノチのキミに。

いよいよ戦闘開始だ！

戦闘に入るまでの流れ

サガのフィールドでは、敵の姿がはっきりと見える。そこにいる敵とぶつかると、バトルがはじまるのだ。つまり、戦いたくなければ敵にぶつからないようにモンスターを避ければいい。しかしボス戦は避けることができないので、ふだんから戦闘経験を積んでチームを育てておくべきだろう。バトルシーンになると画面が切り替わる。戦いに挑むチームを選択して、いざ戦闘開始！

キャラクターの配置は？

戦闘に入る前の最後のチェックだ。

メンバーが表示されるので、方向キーの左右でチームを選ぼう。また、術や銃を使って戦うメンバーなら、なにもわざわざ敵に近づいて戦うことはない。後退させたほうが攻撃を受けた時のダメージが少ないのだ。方向キーの上下でキャラクターを選び、△キーを押すと後退・前進が選べる。ひとりだけ弱いメンバーがいる時も後退させて守ってやろう。

⬆打撃中心で戦うなら、全員を前列に配置しよう。こちらの与えるダメージも大きいぞ。

⬆敵が強烈な肉弾戦を仕掛けてくる場合や、こちらが遠距離攻撃ができる場合は後退だ。

技の達人になろう!

技についての基礎知識

技とは何だ?

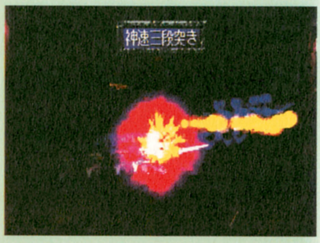
技。それは、サガのキャラクターたちのうち、種族がヒューマンのものだけが持つことのできる特殊技能だ。そして、おそらくサガをプレイする中でいちばんお世話になる技能でもあるだろう。

技にはさまざまな特徴があるが、まず第一に"ひらめく"ことがあげられる。戦闘中、ふいに見知らぬ名前が画面に表示され、同時にキャラクターの上に電球が光るのが"ひらめき"のしるしだ。

また、技は成長する。ほかの種族の特殊技能との最も大きな違いがここだ。

つまり、キャラクターを鍛えれば鍛えるほど、強力な技を手に入れることができるということだ。技の数はじつに多く、効果も多彩で、ひとりのキャラですべての技を手に入れることは不可能に近い。

パーティーを鍛えに鍛え、ぜひともすべての技を手に入れてみよう。



⬆手強い敵には強力な技で対抗!　通常攻撃の何倍ものダメージを与えることができるのだ。

WPを育てなければ技は使えない!

一部例外はあるが、技を使う時にはWPが必要になる。強力な技であればあるほど消費WPは大きい。つまり、どんなに強力な技を持っていても、WPが少なければ使える回数も減るのだ。

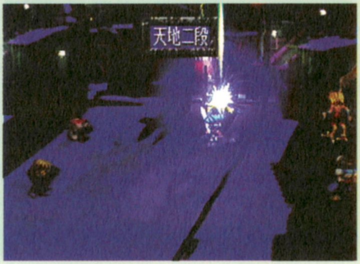
WPをあげるのは簡単で、通常に戦闘をしていれば自然とあがっていく。ただし、重火器を使って攻撃した時にはWPはあがらない。重火器は威力が高いのでつい使ってしまうが、頼りすぎるとキャラクターの成長が遅くなるから気をつけよう。

技にはどんなものがある？

ひとくちに"技"といっても、サガに登場するものには大きくわけると3つの系統がある。剣技、体術、そして銃技がそれだ。それぞれにどんな特徴があるのかを、系統別に見ていくことにしよう。

剣技

SWORD



剣で攻撃しているとひらめく技。主に敵一体がターゲットになるが、複数攻撃可能な技もある。また、ある特定の種類の剣や、両手（2本）装備でひらめける技もあるぞ。

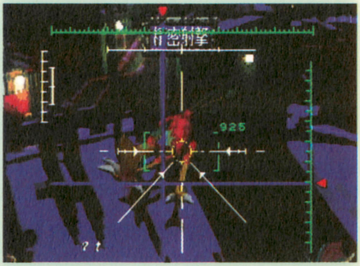
体術

BODY

基本は"パンチ"。ごく一部、複数敵に有効な技もあるが、ほとんどが単体攻撃。そのかわり技が決まった時の威力は抜群で、技によっては敵を即死させるものもある。

銃技

GUN



銃を使用することで覚えていく技。数は少ないが、単体攻撃・全体攻撃と多彩な使い分けが可能。スキルがあがると手に入る銃技能と組み合わせればさらに強力だぞ。

技を増やそう！

手持ちの技は多いほうが、有利に戦闘を進めることができることは言うまでもない。敵によってはある系統の攻撃が通じないヤツもいるので、できればすべての系統の技をまんべんなく手に入れておきたいものだ。

技をひらめく基本的な条件はその武器を使っていることだが、ボスキャラなどといった強い敵が相手のほうが技をひらめく確率は高い。

また、武器によっては固有の技をはじめから持っていたり、ひらめくことができる。いろいろと武器を持ち替えて、多くの技を習得しておこう。

技は進化する！

体術と剣技には、その強力さに応じて4つのランクに分類される。序盤から初等、皆伝、奥義クラスの技はどんどんひらめいていく。この上にさらに秘技という超強力な技もあるらしい。ごくまれに（めちゃくちゃ強い敵に遭遇してしまった場合など）初等・皆伝を飛び越えて一気に奥義をひらめくことがあるが、基本的に技は初等から順番に手に入っていく。

また、パンチ系の初等技を使っているとパンチ系の皆伝技がひらめきやすくなるなど、同じ系列の技に進化していきやすい。また、ある技を使っていないとひらめかない技なども一部には存在する。つまり、技は使えば使うほど進化していくのである。

➡剣技奥義のひとつ神速三段突き。奥義だけにすごい破壊力だ。

敵も技を持っている？

ときおり、"キック"や"なぎ払い"などを出してくる敵がいるが、これは技ではなく、モンスター固有の攻撃法。こちらの技同様、通常攻撃よりダメージが大きい。強い攻撃法を持っている敵に遭ってしまったら、出されないように祈るしかない。

技はどうやって使う？

技を使えば戦闘は楽になる

せっかくひらめいて手に入れた技も、戦闘で使わなくては何の意味もない。ひらめいた技は自動的に技スロットに装備され、次のターンから使うことができるのでガンガン使って敵を攻めよう。

技は、たとえWPを消費しないものであっても通常攻撃よりははるかに敵に与えるダメージが大きい。そして、WP消費量の多いもののほうが概して強力だ。つまり、たとえばお金稼ぎやダンジョンのボスを倒した帰りなど、WPに余裕がある時は技を使ったほうがラクに敵に勝てるということだ。

スロット装備を忘れるな！

技のうち、戦闘終了後に手に入るものは、技術スロットがいっぱいでも入手できるが、スロットに自動装備はされない。メニューの"装備技術"で忘れずにスロット装備しておこう。逆に使わないものは"封印"だ。一度封印した技も、いつでもまたスロット装備は可能なので、敵に合わせて技はいろいろと入れ替えよう。

スロットは、いつでもひとつ空けておけ！

技スロットに装備できる技は8つまで。いっぱいになるとそれ以上はひらめかなくなる。いつでも技をひらめけるように、スロットは最低ひとつは空けておきたい。銃技の場合は、スロットが満杯でも新たな技を覚えるぞ。

まだまだあるぞ、こんな技

見切り・カウンター

針や閃光など、敵の固有の攻撃に対してそれを無効にしてしまうのが"見切り"だ。技の一種で、戦闘中にひらめいて覚える。

それに似ているのが"カウンター"だ。これは直接・物理攻撃に対して、それを受け流して反撃するというもの。敵の攻撃の種類に合わせてひとつは装備しておきたい。

重火器の固有技

重火器は本来メカ用の武器で、それぞれ固有の攻撃技を持っている。メカが使うのが最も有効だが、ヒューマンや妖魔が装備してもその技の一部を使うことができるのだ。WPを消費するものはほとんどなく、威力も高いが、逆にWPの成長が見込めない。強力だからと頼りすぎないように！

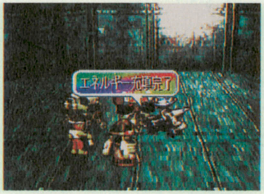
ヒーローの技

レッドがアルカイザーに変身している時にのみ使える技。剣技や体術と同じように、戦闘中にひらめいて覚える。どれも強力だが、アルカイザーに変身していないとスロット装備していても使えない。通常は封印しておいて、アルカイザーとして戦う直前に装備するようにしよう。

大公開!! 他種族の特殊技能

特殊技能は他種族も持っている。どんなものがあるのか、どう使うのか、徹底検証したぞ。

プログラム



メカの特殊技能。敵のメカから戦闘終了後に"データ収集"で入手することができる。使うためにはスロット装備が必須。また収集できなくてもWPが全回復するメリットもある。

妖魔の能力

妖魔の固有武器防具、"妖魔の剣"などを使って敵にとどめをさした時、敵をその武具に憑依させる技。次のモンスターを憑依させるまで、そのモンスターの固有技が使えるぞ。

モンスターの能力

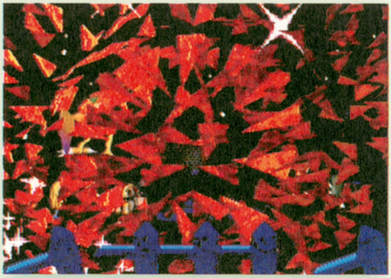
戦闘終了後、敵モンスターの能力を吸収することができる。吸収した能力は装備技術スロットに自動装備され、吸収した能力に応じて身体やHP、LPなどのステータスも変化していく。

モンスターの能力吸収について

能力吸収でモンスターが手に入れた能力は、自動的にスロットの一番下に装備される。その時、そのスロットに装備されていた能力は失なわれてしまう。能力吸収に成功したら必ず"装備技術"でスロットを確認し、空いているスロットに移動するか、失なってもいい能力と交換するクセをつけよう。

術をマスターしよう！

術についての基礎知識



術とは

サガで使う術とは、ほかのゲームでいうならば魔法に相当する。自分自身の心や、刻まれた聖なるルーン、あるいは科学力などさまざまなものから力を引き出し、敵や味方の行動を意のままにあやつる方法だ。

直接攻撃から回復まで、さまざまな効果が戦闘をいっそう有利にしてくれる。

術はどうやって手に入れる？

術は、キャラクターによっては最初から持っているものもあるが、それ以外の術は術屋で購入する。買うのはキャラクター単位だ。術屋は各地にあるが、術屋では買うことのできない強力な術もあるらしい。

⬅術を買うのはキャラクター単位。仲間を選んで、どの術を持たせるか決めよう。

術はここで手に入る！

ドゥヴァン	秘術	ファシナトゥール	妖術
	印術	京	心術
ルミナス	陽術		
オーンブル	陰術	マジックキングダム	魔術

JPは地道に育てるもの

術を使うとJPを消費する。WPならば銃や剣を使っているだけで上がるが、JPは術を使わなければ上がらない。そして消費JPが0という術はないのだ。

キャラクターの初期JPは、術を購入した場合で10。宿屋でとまれば回復するので、JPを育てる時には地道にダンジョンと宿屋を往復しよう。

術は必ずスロット装備！

術は、技や特殊攻撃などと同じく、技術のひとつだ。スロット装備しなくては使えない。技とちがい、自動的にスロット装備はされない。ただし、逆に、スロットがいっぱいになっていたとしても買ったり編み出したりすることは可能だ。

購入した術や新しく編み出した術は、"装備技術"の"術法"の中に、系統別に分類されて入っている。使いたい術は忘れずにスロット装備しておこう。

術を使えるキャラクター

術は、すべての種族が使えるというわけではない。心を持っていないメカは術を使えないし、モンスターは、モンスターにしか使えない術もあるのだが、モンスターの能力として吸収したもの以外は使うことができないのだ。

したがって、術を購入したり新しく編み出して使える種族はヒューマンと妖魔だけになる。モンスターが使う術のいくつかを使えるたのもしい仲間といえるだろう。

ただし、妖魔は生まれつき妖術の資質を持っており、プライドが高いために妖術を購入することはできない。妖魔の妖術はすべて、編み出すしかないのだ。

相反する術は同時には持てない

⬆反対の術法を持ったキャラクターの名前は青で表示される。術を買う時はよく考えよう

次のページで紹介するが、術には系統があり、それぞれに相反するふたつの術法がある。

ひとりのキャラクターは、ひとつの系統のうち、どちらか片方の術しか持つことはできない。反対の術を購入すると、今まで持っていた術をすべて捨てなくてはならないのだ。いらないからほかのキャラクターに渡す、というようなことはできない。買った術なら代金が無駄になるし、編み出した術まですべて失なってしまうので、術を買う時は慎重に選ぼう。

術には"系統"がある

ひと口に術といっても、それぞれ異なった特性を持っている。大きく分けると5つの系統があり、系統ごとに相反する術が2種類ずつ。なかには敵だけが使える術もある。それぞれの特徴をつかみ、必要に応じて効率よく術を使いわけるように心がけよう。

魔法の系統

魔術

マジックキングダムで生まれた、科学的な術。超自然の力を使役して戦う。

主な術

エナジーチェーン

⬆エネルギーの鎖で敵をとらえる。使っているうちにダメージだけでなく敵に麻痺の追加効果を与える。

インプロージョン

⬆光の球体で敵を包み、粉砕する。魔力が高まると、術の爆発力で敵が一瞬にしてはじけ飛び、消滅する。

妖術

妖魔の得意とする術。購入すれば誰でも使えるが、資質は妖魔にしか持てない。

主な術

ファッシネイション

⬆妖気で敵を惑わし、魅惑状態にさせる。成功すれば敵が敵を攻撃するようになるぞ。非力なパーティーに。

幻無の一撃

⬆幻獣を送り出し敵を攻撃する。どんな幻獣が出るかはランダム。幻獣によってさまざまな追加効果も。

陰陽の系統

陽術

太陽の光を集め、さまざまな奇跡を起こす。他人のHP回復ができる唯一の術。

主な術

スターライトヒール

⬆仲間のひとりか自分を奇跡の光で包んでHP回復。魔力が高いほど回復するHP値も大きくなる。

フラッシュファイア

⬆地を光で覆い、そのすさまじい光で火事を起こす。敵全体を攻撃＋暗闇の効果もあり強力だ。

陰術

光の力を集め、それによって生じる影や幻影の力を自在に操る術。

主な術

シャドウネット

⬆地をのびる影が網となり敵をとらえ、からめとって麻痺させる。敵全体に対して有効な効果を与える。

パワースナッチ

⬆ターゲットにしたモンスター1体のHPを一定量奪いとったあと、そのぶんを自分のHPに加える。

秘印の系統

秘術

虚空に神秘の力がこめられたタローサインを描き、その力で奇跡を起こす。

主な術

杯

⬆聖なる杯から湧き出る清らかな水で味方を清める。あらゆる状態異常を完全に治してしまう。

盾

⬆勝者の証、月桂樹の冠によって飾られた盾で味方全員を祝福、守護する。味方全員の防御力を大幅アップ。

印術

護符として使われるルーンを対象に直接刻むことによって保護する。

主な術

勝利のルーン

⬆勝利を導くルーンを味方の武器に刻み、攻撃力を上げる。ただし上げられるのは武器攻撃のみだ。

解放のルーン

⬆ターゲットを麻痺と睡眠のくびきから断ち切り、さらにそれらに対する耐性を大幅に高める。

精神の系統

心術

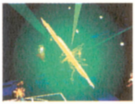
京で生まれた術。精神修養によって到達する悟りの境地から生まれる。

主な術

克己

⬆心頭滅却すれば火もまた涼し。精神力で自らの傷を開封させ、あらゆる状態異常を克服する。

生命波動



⬆自分の"気"を体内で極限まで高め、裂帛の気合いとともに放ち、敵一体に集めて大ダメージを与える。

邪術

敵モンスターだけが使うことのできる術。強力な念によって敵を呪う。

主な術

痛覚倍増

⬆敵全体を呪い、痛覚を倍増させる。それまでに敵が受けていたダメージと同等のダメージをさらに与える。

呪殺

⬆強力な念をこめ、ターゲットにした敵一体を意識不明に追いやる。ただし失敗すると自分が意識不明に。

場の系統

時術

時間を操る術。大変に強力で、かなりの修行を積んだ術師でなければ入手不可能。

主な術

タイムリープ

⬆敵の周囲の時間だけをねじまげ、未来へ移動させる。敵は何もしないまま強制的に行動終了状態になる。

時間蝕

⬆ターゲットの周囲の時間の流れを異常に早くする。ターゲットは時間の流れに取り残され、徐々に石化する。

空術

空間を己れの意志のまま自在に操る術。かけだしの術師には使いこなせない。

主な術

ヴェイパーブラスト

⬆空気を一時的に超圧縮し敵にぶつける。命中と同時に破裂し、とくに空中の敵には大ダメージを与える。

リバースグラビティ

⬆瞬間的に重力の作用方向を逆転させる。敵全体に有効。地震などとちがい空中の敵にもダメージを与える。

資質を手に入れたい！

術の資質とは？

武器や、肉体を使っての攻撃をくり返すうちに、キャラクターたちは技や見切りをひらめく。同様に、じつは術を使い続けることによって新しい術を編み出すこともできるのだ。

しかし、ただ術を使っていればいいというものではない。新しい術を編み出すためにはそれなりの資格を得なければならない。それが"資質"だ。

資質はそれぞれの術ごとに手に入る。秘術の資質を持っているからといって、新しい陽術を編み出すことはできないのだ。言ってみれば、資質を持っていることはその術法のスペシャリストの証拠だ。

じつは、資質を持っていれば買う術はひとつだけでいい。あとは使っているうちにどんどん新しい術が手に入るのだ。

もっとも、資質を持っているから反対の術法が使えないかというと、そんなことはないぞ。資質を持っている術と反対の術を買って使うことはできる。だがすでに持っている術は捨てなければならない。それまでに編み出した術があったとしてもすべて忘れてしまうのだ。よほど必要な術がない限り、術を育てたあとで反対の術を買ったりしてはいけないぞ！

⬆買おうとする術の資質があれば緑、反対の術を持っていると青、どちらでもない時は白だ。

資質はどうやって手に入れる？

では、資質はどうやって手に入れればいいのか。各地の術屋で"資質について"聞けば、その術の資質を手に入れるためにはどうすればいいか教えてくれるぞ。

ただし、反対の術を持っているとその術の資質を手に入れることはできない。術によっては資質を手に入れるための旅に連れていけないこともある。資質をとらせたいキャラクターにはその術を買って、反対の術を捨てさせておこう。

買えない術も手に入る！

たしかに術屋へいけば、いくつか術を買うことはできる。だが、使ってみると案外役に立たない術もあったりする。

だが、資質を持っていればそんなことはない。術を使ううちに新しい術を編み出すことはすでに述べたが、そうして編み出せる術の中には、術屋では手に入らないものがかなりあるのだ！

そしてもちろんのこと、そうして手に入る術はどれも超強力。当然、ボス戦でも大きな戦力になってくれるぞ。

結局のところ、誰にでも買えて手軽に使える術はお手軽なもの。その術の真髄とはなかなか言いがたいのだ。

さまざまな試練を経て、苦労の末にその術の資質を得て修行に励んだ術士にだけ、秘中の秘と言えるような術を使う資格がある、ということなのだ。

まだ見ぬ術にはどんなものがあるのか、それはキミが自分の目で確かめることだ。

資質ワンポイントアドバイス

同じキャラクターがふたつの相反する術の資質を持つことは、ごくごく限られた、ある大きな試練を乗り越えた術士にしか許されていない。持っている術とは反対の術を買って使うことはできるが、それでは強力な術が編み出せなくなる。

しかし、ひとつのパーティーの中で、相反する術それぞれのスペシャリストを育てることはできる。つまり、反対の術の資質を持っていると資質が取れないのだから、この術の資質はいらないと思ったら反対の術の資質を修得させればいい。

⬆例えば、ブルーとヌサカーンの"技術"を見てみよう。

⬆資質を持っている術には☆がつく。ヌサカーンは陰術だ。

⬆そして同じパーティーのブルーは陽術の資質を持っている。

究極の戦法！"連携"

連携とは？

超強力な攻撃方法だ！

　戦闘中にいきなりキャラクターの何人かが青く光り出し、使わせた記憶のない攻撃が出たことはないだろうか。じつはこれ、"連携"と呼ばれる、サガの戦闘の目玉ともいうべき攻撃方法なのだ。

　この連携とはどういうものかというと、ひとりのキャラクターの攻撃が終わるまえに別のキャラクターが攻撃に加わることなのだ。相乗効果で敵に与えるダメージが一気に倍増するぞ。たとえば、右の写真の"尾撃短勁払い返し"は"尾撃"と"短勁"と"なぎ払い"と"切り返し"の連携攻撃だ。ダメージはそれぞれの攻撃が決まった時より多い。連携が出れば敵も簡単に倒せて、どんどんパーティーを強くできるわけだ。

　連携はいつでも必ず発生するものではないが、ある程度意図的に出すことも不可能ではない。連携をコントロールできてこそ、バトルのプロといえるだろう。

連携はどうやって出る？

　では、連携はどんな時に出るのだろう。

　まず知っておかなくてはならないのは、連携とは"攻撃の"連携だということだ。術やモンスターの能力、妖魔が武器防具に吸収した能力、そしてメカのプログラムや重火器などの固有の攻撃、ごく限られているがアイテム攻撃といったものまで、どんなものでも連携する可能性を持っている。

　というわけで、連携を出したかったらどんどん技を使うことだ。WPが残り少ないならキックやなぎ払いなどといった、WPを消費しない技を出してもいい。技であればWPやJPの消費には関係なく連携は出るし、敵のダメージも大きいぞ。

いろいろな連携

連携はさまざまな形で発動する。剣技と剣技でなければダメとか、術どうしでなければダメ、などという制限はない。とにかく、「装備技術」として使えるもの、そして武器に固有の技であれば、どんなものも連携できる。そればかりか人数の制限もない。つまり、ふたりの攻撃が連携する基本的なものから5人全員が連携する大連携攻撃まで、その幅はじつに広いのだ。

また、連携には回数の制限もない。ふたりが連携し、残り3人が連携する連続連携だって出る可能性があるのだ。

もう一度あの連携を出したい!!

連携は出そうと思った時に簡単に出せるものではない。だが、特定の連携を出しやすくする方法はちゃんとあるぞ。メニュー画面にある"技術連携"には最新8つの連携攻撃が登録される。このリストにある連携は発動しやすいのだ。

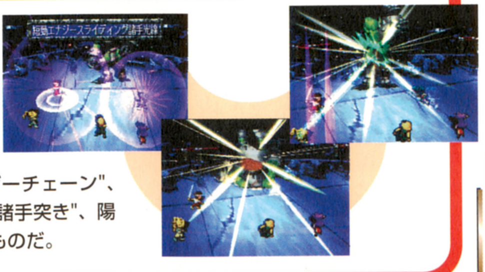
技術連携は、"お気に入り"と"連携りれき"のふたつに別れている。最初の3つまでは自動的に"お気に入り"に、残りは"りれき"の上から順番に登録される。そして9つめは(ここがポイントだぞ！)"りれき"のいちばん上に入り、"りれき"のいちばん下にあった連携攻撃が消えてゆくのだ。

つまり、また使ってみたい連携は"お気に入り"に移動しておけば、いつでも再現させやすくなるというわけだ。連携の移動は装備技術やアイテムの入れ替えなどと同じ要領でできるぞ。

⬆強力な4人連携や5人連携も、こうして"お気に入り"に登録しておけば再現しやすくなるぞ。

5人連携で瞬殺せよ！

めったにお目にかかることのない5人連携。ここにひとつの例があるので参考までに紹介しておこう。写真は"短勁エナジースライディング諸手光線"が発動した瞬間だ。これは体術の"短勁"、魔術の"エナジーチェーン"、体術の"スライディング"、剣技の"諸手突き"、陽術の "太陽光線"の5つが連携したものだ。



敵も連携する?

ヒューマンの攻撃だけでなくモンスターの攻撃も連携する、ということは、攻撃であれば敵だって連携する、ということだ。

当然、連携が出た時に受けるダメージは、こちらの連携が決まった時同様、強烈だ。即死しないまでもボロボロになってしまう可能性が高い。敵に連携を出されたら即、回復法なりアイテムなりを使ってやろう。

連携の名前はどうやってつく?

⬆➡連携している攻撃はどちらも同じだが、名前は違う。攻撃の出る順番が違うのだ。

連携攻撃の名前は、でたらめでつくわけではなく、ちゃんとした法則にもとづいてついている。基本的には、連携の最初のほうに入った時には攻撃の名前の前半、そして最後につくときには名前の後半だ。たとえば、エナジーチェーンと精密射撃の連携なら"エナジー射撃"か"精密チェーン"になるのだ。

また、攻撃は名前の順番どおりに連携するぞ。

???な名前の連携攻撃

連携攻撃の名前はカッコイイけど、時には苦笑しちゃったり首をひねってしまう名前にもなる。たとえば"○○の巻き返し"。心機一転巻き返し、みたいだけどこんな攻撃が出たらこっちが断然有利で巻き返しってカンジじゃないもんね。

同じ攻撃が連続すると楽しい名前が出やすいぞ。ヒットは"なぎ払い"の連続、"払い払い"だろう。5人の"なぎ払い"が連携したところは必見。

ここまでわかった！ 連携を出す条件

極秘情報によると、なんと連携が出せないと勝てないボスもいるらしい。連携は簡単に出るものではないが、下の条件を満たしていればかなり出しやすくなるぞ。しっかり覚えて一発逆転の連携にかけるのだ！

連携発生条件一覧

1	**攻撃の順番が連続すること**	攻撃順は毎ターン、素早さのパラメータをもとに決定されるが、これが連続してないと連携は発生しない。間に敵の攻撃を受けてもダメだ。
2	**同じ敵をターゲットにしろ！**	連携は同じ敵に同時に攻撃をしかけるものだからターゲットが同じでなければ発生しない。ただし、全体攻撃＋単体攻撃の連携は出るぞ。
3	**見えない敵は攻撃できない**	キャラクターと敵の間に別の敵がいるとその敵をターゲットにはできない。集中攻撃のためには、なるべく全員に見える敵から攻撃すべし。
4	**回復や補助は連携しない**	連携はあくまで敵をターゲットにした攻撃でなくてはいけない。つまり、回復やアイテムを使っての補助が間に入ると連携しないのだ。
5	**敵に無効な攻撃を出さないこと**	空中の敵にスライディングをかけても成功しない。そんな攻撃が間に入っていると連携も途切れてしまうので敵を見極めて攻撃を選ぼう。
6	**いろんな攻撃を使ってみよう**	思いがけない組み合わせが強力な連携になることもある。同じ技ばかり使わず、装備技術をこまめに入れ替えていろんな技を試してみよう。
7	**技をひらめくと連携しないのだ**	戦闘中のひらめきは嬉しいが、新しい攻撃はリストに登録されて選んで、はじめて"使った"ことになるため、ひらめくと連携は切れてしまう。
8	**以前連携した技を育てろ！**	やみくもにいろいろ試さず、いままでに出た連携（その攻撃は連携しやすいわけだ）に、ほかのキャラクターのちがう攻撃を組み合わせてみよう。

系統別 モンスターアイコン

敵は、代表する種族がアイコン化されて画面上に表示されている。種族によって、それぞれ動きが異なるのだ。

獣系

一方向に突進。ある程度進むと、また方向を変えて突進する。

植物系

地下に半分隠れていて、プレーヤーが近づくと接近する。

水棲系

ピョンピョン飛び跳ねながら、そのままの速度で近づく。

昆虫系

移動速度は遅いが、プレーヤーが近づくと急速で寄ってくる。

鳥類系

ジグザグを描きながら飛び、近づく時は一直線。かなり速め。

無機質系

スピードは遅い部類に入る。たまに地面に隠れていることも。

魔生命系

その場で静止。特定のアイコンを持たないで判別しづらい。

不死族系

その場で静止。プレーヤーが近づくと走りながら接近する。

メカ系

小刻みに移動していて、プレーヤーが近づくと一直線に接近。

ヒューマン系

プレーヤーに近づくときだけ、少しだけ移動速度が上がる。

妖魔系

そんなに動き回るほうではないが、接近時の速度はやや速め。

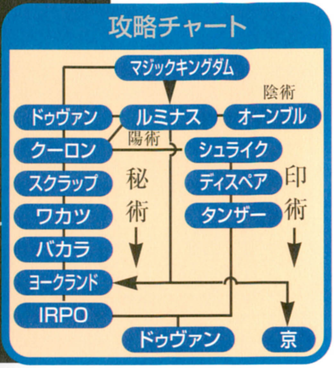
物語の章

いよいよ7人の主人公ごとの攻略に入る。
ただし、これはあくまで本書が辿ったルート。
決してこのとおりに進む必要はない。
どこへ行くか、何をするかは、キミの自由なのだ。

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

CHAPTER OF BLUE ブルー

完成された術士を目指すブルー。やはりここは術を極めるべくプレイするのが王道だ。究極の術士を目指して旅立て!!



ドゥヴァン

まずはここにきて、秘術と印術の資質について、情報を集めよう。それぞれ占い屋が林立する一角に店があるので、そこで資質について聞くと、どこに行って何をすればいいのか教えてくれるぞ。

もし資質を集めている途中で、行く場所を忘れてしまったら、広場にいるふたりの占い師に聞いてみるといい。

資質の取得とは別に術自体は購入して使うことができるので、サイフに余裕があれば使いたい術を買っておこう。

秘術

4つのアルカナ・タロー（カード）を集める。剣のカードはワカツに、盾のカードはIRPOに、杯のカードはヨークランドに、金のカードはバカラにある。どの順番で取るかはキミの自由だ。

⬅印術の資質のことはアルカナ・パレスで聞けるぞ。

印術

4つのルーンの小石を集める。保護のルーンはクーロン、勝利のルーンはシュライク、解放のルーンはディスペア、活力のルーンはタンザーにそれぞれある。これも取る順番は問われない。

⬅印術の資質は、同じドゥヴァンで聞けるのだ。

クーロン

まずは仲間集めから

とりあえずは人と情報が集まる街、クーロンに足を運んでみよう。カードを集めている場合はゲンの、ルーンを集めている場合はヌサカーンの情報を聞くことができるぞ。アーミーショップの店先にあるマンホールは、銃と剣の店の入り口だが、見逃しやすいので注意。

スクラップ

⬇➡骸骨剣士（？）の話を聞かないと仲間にできない。

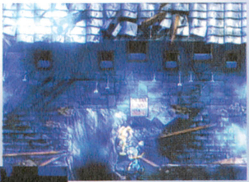
ゲンさんに協力してもらおう

剣のカードがあるワカツに行くためには、ワカツ出身のゲンがいないとダメだ。クーロンにいる骸骨にゲンさんの情報を聞こう。名前と居場所を確認したら、スクラップの酒場に行き、ゲンさんに話しかけよう。これで仲間になるはずだ。この酒場にはほかにも、クーンやメイレンなど、仲間になるキャラがいるぞ。

仲間になるキャラ	ゲン・メイレン・クーン・T260G・リュート

ワカツ

タイミングが勝負!! でも楽勝



ワカツに着いたら、ゲンさんの案内でワカツ城に入ろう。最上階の天守閣にはカードが封印されている間があり、タイミングをはかって3つの絵印を合わせることで、カードを取得することができるようになっている。一定間隔で、"チャキッ"という金属音が鳴るので、それを聞くと同時に○ボタンを押せばいいぞ。

⬆わりと強力な武器があるので、ぜひ入手しておこう。

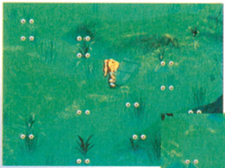
ヨークランド

千鳥足で行くハメに……

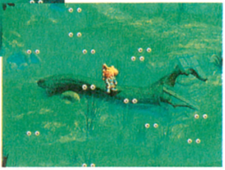
杯のカードを入手するには、造り酒屋に行き、話を聞いてから沼地にある酒神の祠に行くだけだ。でも思わぬ障害が……。

仲間になるキャラ　サンダー

➡沼地にいるモンスターは、けっこう手強いぞ。



⬅モンスターに近づかないように、そろりそろりと歩こう。



➡ある程度まで進んだら、クイックセーブしておくといいぞ。

⬅根気さえあれば、1回も敵にぶつからずに酒神の祠まで行くこともできる。

バカラ（秘術－金のカード）

ノームさんを満足させましょう

カジノの階段近くのバニーに話しかけると、カジノのオーナーがノームであるという話が聞ける。そのあと上の階のバニーと話すと、ノームが登場するので、彼を追いかけて地下の駐車場まで行こう。するとマンホールからノームの洞窟に入ることができるぞ。彼に会って、金のカードについて聞いてみよう。

⬆彼女の話を聞かないと、ノームは出てきてくれない。そのあと上のフロアのバニーにも話しかけよう。

仲間になるキャラ　エミリア

⬅ノームの洞窟に行こうとすると、エミリアが話しかけてくる。

IRPO（秘術ー盾のカード）

VS 朱雀（すざく）

⬅朱雀は、かなり強力な敵だ。対火炎装備を整えてから臨もう。

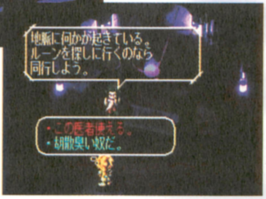
ヒューズに協力してあげよう

受付嬢に盾のカードについて聞くと、ヒューズがやってきて、IRPOに協力すればカードをやると言う。ムスペルニブルの山頂にある花を取ってくればオーケーだ。

仲間になるキャラ	ヒューズ

クーロン（印術ー保護のルーン）

クーロンの地下深くに眠る要石を目指して



⬆➡ここにいる人に話しかけると、ヌサカーンについての情報を得ることができる。

ここからは、"秘術"と相反する"印術"の資質を得るルーン集めの紹介に入ろう。まずはクーロンにある保護のルーンから。これは下水道から続く自然洞窟のいちばん奥に眠っている。すぐに取りに行ってもいいが、新しい仲間が欲しい人は、街の人に話しかけ、ルーンにくわしい医者の話を聞き出そう。そして裏通りにある医院に行くと、妖魔ヌサカーンを仲間に加えることができるぞ。

仲間になるキャラ	ヌサカーン

⬆この奥に保護のルーンがあるが、そのまえに戦闘があるので、この時点でクイックセーブしておくと吉だ。

VS クエイカーワーム&ワームブルード×3

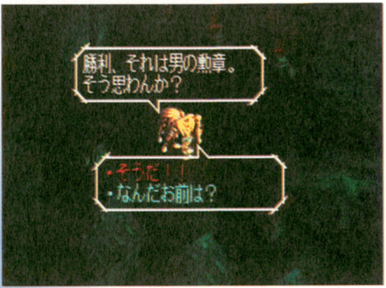
地震攻撃をしかけてくるので、対地震装備は必須。クーロンの足防具屋で、ジェットブーツを全員分買っておけば問題ない。

シュライク（印術―勝利のルーン）

武王の古墳に潜入して入手！

勝利のルーンは、シュライクの"武王の古墳"にある。ここの古墳の立ち入り禁止区間に入らないとルーンは得られない。

解放区間にはルーファスがいるので、仲間にしたければ話しかけてみよう。また、古墳の近くの生命科学研究所では、モンスターのコットンを仲間にすることができる。



仲間になるキャラ	ルーファス・コットン

宝箱を取るときは注意

ルーファスがいる場所からさらに奥にある扉をくぐると、大きな宝箱がある部屋に入る。ここでうっかり宝箱に触れると、ミミックが襲ってくるぞ。魅了凝視を多用してくるので、同士討ちで全滅の可能性もある。ある程度チームを育ててから挑戦しよう。

最下層部にいる"骨"と対決！

古墳自体は、そんなに複雑な構造ではないので、まず迷うことはないだろう。途中にある宝箱には、刀などのちょっといい武器があるので、すべて拾ってチームを少しでも強化しておいたほうがいいぞ。古墳のもっとも奥にルーンがあるが、そのまえにスカルラドンとの戦闘に勝たなければならない。

VS　スカルラドン

攻撃は"牙"などの単純な直接攻撃が主体。HPは多めだが、そんなにつらくはないはず。ふつうにチームを育てていれば勝てる相手だ。ただ、たまに"放射火炎"を使うので、傷薬を全員に最低1個は持たせておかないと、回復役のキャラクターがやられたら不利になる。

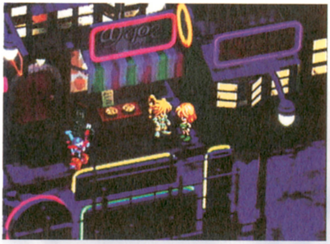
←技をひらめかせたいなら、早めに戦いに行こう。

ディスペア（印術ー解放のルーン）

アニーに案内役を頼もう

ルーンを最低でも1個入手した状態で、クーロンのイタメシ屋の前にいる女の子に話しかけよう。ディスペアに案内してくれ、そのまま仲間になってくれるぞ。

仲間になるキャラ	アニー

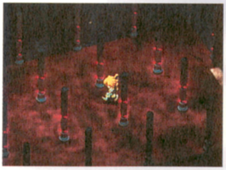


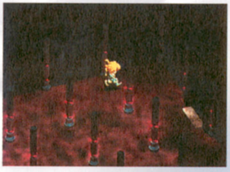
←彼女の名前はアニー。エミリアでプレイすると素性がわかるぞ。

赤外線センサー（？）には要注意

このルートを通れ！

ルーンがある場所に行く途中にある、赤外線センサーらしきものがある小部屋。ここは写真のルートで通れば、センサーにかかることなく通過できる。ただしここの通過パターンは数種類あって、ランダムで変化するぞ。もしくは、クーロンの頭防具屋で赤外線スコープを買って装備すれば、楽勝で通過できる。いちおう部屋に入るまえにクイックセーブしておこう。部屋のドアを開けると、クイックセーブができなくなるので要注意。





VS ニドヘッグ

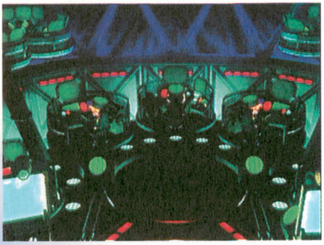
ニドヘッグの攻撃"百足蹂躙"は、ヒットしたすべてのキャラクターのHPをちょうど100ずつ奪っていく。それと"超音波"はダメージが大きいので、対音波攻撃の装備、たとえば精霊銀のピアスなどを購入しておくとベターかも。HPが多めなので長期戦を覚悟しよう。

←傷薬はいちおう全員に持たせておこう。

タンザー（印術－活力のルーン）

リージョン移動中に飲まれる！

リージョンシップで移動中に、突然異変が！　それ自体が巨大な生物というリージョン"タンザー"に飲み込まれたのだ。タンザーのなかでは、同じようにタンザーに飲まれた人々が、そこで生活している。はたして、脱出は可能なのか!?

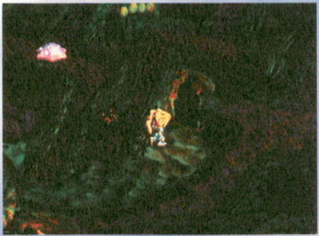


←リージョン移動中に、原因不明の振動がシップを襲う。

フェイオンの導きで活力のルーンへ

→フェイオンのメッセージが出ている方向に進めばオーケー。

ノーマッドからタンザーの人たちを守っているフェイオンに話を聞くと、活力のルーンがある場所まで案内してくれる。また、自力でルーンがある場所まで行けるので、それは各自お好みで。残念ながら、ブルーのシナリオでは、フェイオンは仲間になってはくれないのだ。



←すべり台（？）がある通路は、降りきって、この穴に入る。

←戦うまえに、フェイオンが最終確認をしてくれるのだ。

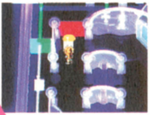
VS　スライム特大＆スライム大×3

活力のルーンに触れればいいだけだが、4匹のスライムに阻まれている。真ん中のスライム特大と3匹いるスライム大のうち1匹でも倒せば、触れるチャンスはできるぞ。1回倒しても、しばらくすると復活するので、なるべく全体攻撃でまんべんなくダメージを与えよう。

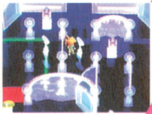
←精霊石を3～4個持っていれば楽だぞ。

ルミナス(陽術)

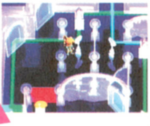
最後の部屋はこう抜けろ！



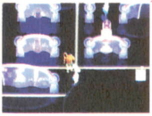
➡まず光を出す石を、最初に置いてある場所から写真の場所に移動させる。



⬅つぎにいちばん近い鏡の角度を変え、光を出口に導く。この時点ではまだダメ。



➡その隣にある鏡の角度も変えておく。これで光の色が水色に変化するはずだ。



⬅あとは写真の場所の鏡の角度を変えれば、光は白に変わる。これでクリアー。

光の宮殿のパズルを解け

カードかルーンを集めたら、今度は陰陽の術だ。もちろんこちらを先に修得してもいい。まず陽術だが、これは光の迷宮を抜ければ修得できる。ここには、いたるところに鏡があり、それに光が当たって反射している。この光を、鏡の角度を変えて出口に導けば、つぎの部屋に行くことができる。ただし、最後の部屋だけは、色の異なる光を集めて白色光にしないとダメ。それ以外の色の光を出口に当てて抜けようとすると、下の表のような結果になるぞ。

青・赤	モンスター出現
青緑	月白のショール入手
黄	400クレジット入手
赤紫	？？？入手

オーンブル(陰術)

陰術は、闇のリージョン"オーンブル"で、自分の影を探し当て、自分のシャドウに勝てば修得可能。クリアのポイントは、自分の影の形を覚えておくことだ。

⬅ここにいる影のなかから、自分の影を探し出そう。

VS シャドウ

⬆自分の影に触れると、いちばん奥に逃げるので、そこで影との一騎打ちだ。

CHAPTER OF

COON クーン

マーグメルの崩壊を防ぐためには、8つの指輪が必要だ。ここで育った世間知らずのモンスター、クーンは、多くの仲間と指輪を集めるべく、世界中をまわる。

攻略チャート

- マーグメル
- スクラップ
- クーロン
- タンザー
- シュライク
- バカラ
- オウミ
- ヨークランド

マーグメル

マーグメルに何が起きようとしているのか？

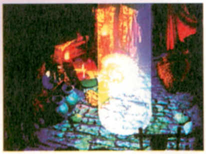
➡ふたりに話しかけると、模擬戦が始まる。

混沌をさまようリージョン、マーグメルで暮らすクーンは、丘の上で終焉を迎えようとする大地を見つめていた。この景色も、見られなくなることを思いながら……。村に戻ると仲間から、長老がクーンを呼んでいることを告げられる。

長老のもとへ

長老は、魔力のこもった指輪に念を込め、マーグメルを支えていた。しかし、指輪の力は限界になろうとしている。クーンはこの指輪を、長老より託されるのだった。指輪の兄弟を探し出し、マーグメルを救ってほしいと頼まれる。

⬆厳格な長老は、クーンに数々の教育を授けた。



⬅まだ見ぬ世界へ、クーンは旅立つのだった。

護りの指輪入手!!

指輪に託された人々の思いとは？

クーンに手渡された指輪は、太古の種族の遺産だった。指輪には兄弟がいて、8つ集めたら、願いがかなうという言い伝えが残っている。指輪の兄弟を集めれば、マーグメルを救えるかもしれないのだ!!

我が兄弟を集め、願いをかなえよ!

スクラップ

心強い仲間を見つけよう

西部劇の舞台を思わせる、スクラップにやってきた世間知らずのクーン。ここには、大勢の流入者がいる。正面の男からは、指輪についての情報が得られるぞ。また、指輪の研究をするメイレンと、リュート、メカのT260G、ヨッパライ(?)のゲンが指輪集めに協力してくれるのだ。

⬅酒場を出るときは、ちゃんとついてくる。

仲間になるキャラ	メイレン・リュート・T260G・ゲン

指輪の持ち主、カバレロのもとへ

⬆正面の入り口にはカバレロの傭兵団がいる。

カバレロの事務所内で、メイレンとカバレロの指輪の交渉が始まった。彼は、メイレンが自分とつきあってくれれば指輪を譲ると言う。腹を決めたのか、なんと彼女はカバレロとともに、カバレロファクトリーへ行ってしまった。その後、クーンたちは、メイレンを救うため、カバレロファクトリーにのりこむ。正面の用心棒たちはゲンにまかせて、クーンは裏から潜入することに成功した。

➡カバレロを追い払った強気なメイレンと合流。

カバレロファクトリー裏でメイレンを救い出し、ゲンや、T260Gとも合流した。このまま敵の待ち伏せに警戒しつつ、建物の中へ進もう。奥に待つカバレロに話しかけると、傭兵団との戦いが待っているぞ。

VS 鋼の傭兵団×3ヴァルカン改

⬅援護射撃がクセモノ。敵の体力は高いので、一匹ずつ倒そう。

敵の援護射撃を受けない方法

毎ターン攻撃してくる、用心棒の援護射撃。いちど倒れると、LPを一気に減らされてしまうぞ。しかし、備えつけのクレーンを操作し、高いところにいる敵を倒すことができるのだ。

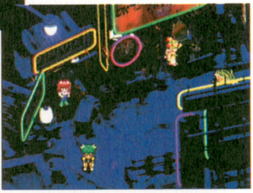
商人の指輪入手!!

クーロン

混沌に包まれた、この街から世界は広がる

⬅ワカツの剣豪。それは酔っぱらいのゲンのことだった……。

⬇西側の下水道では、銃系武器と剣系武器を売っている。



カバレロからパスをもらうと、クーロンまでの運賃が、10000から10クレジットになる。ここは治安は悪いが、多くの人が集まる活気のあるリージョンだ。メイレンが指輪の情報を教えてくれる。アイテムや武器も、たくさんの種類が売られているので、ここで装備を整えておこう。街にいるガイコツから、ワカツの剣士の凄さを聞かされる。そのとき、「それはオレのことか？」とゲンが出てくると逃げていった。

クーロンで聞ける、世界中に散った指輪の情報

◯ムスペルニブルには、 指輪の君 と呼ばれる妖魔がいる。
◯ヨークランドの富豪が指輪を持っている。
◯監獄ディスペアには、刑期100万年の男が指輪を持っている。
◯シュライクには、指輪を持っていた王様のお墓がある。
◯マンハッタンの宝飾店で指輪を売っている。
◯指輪の持ち主がシップで旅行中、タンザーに遭難した。

タンザー

女盗賊と拳法家登場

巨大生物タンザーに飲み込まれたクーンたち。さきに飲み込まれていた盗賊とのバトルのあと、敵の首領ノーマッドがやってくる。彼ら盗賊団はタンザーから出るに出られず、ここで暮しているという。盗賊団について行こうとしたとき、修行中の拳法家、フェイオンがやってくる。

⬆どうやら、メイレンとフェイオンは、ただの知り合いではないらしい……!?

指輪を得るため、女盗賊のもとへ

フェイオンのアジト内でフェイオンは、ノーマッドは指輪のことを知っているかもしれないと言う。彼はクーンたちと同行を望むが、メイレンは反対する。しかたなく、彼は、道案内という形で、ノーマッドのアジトへ連れていってくれるぞ。このタンザーは、フェイオンのアジトでしか休めず、LPは回復するが、WPやJPは回復しない。戦闘は、WPやJPの減らない攻撃を使っていこう。

⬆やはり、このタンザーは巨大生物だということが判明!!

⬇なぜノーマッドは、女、子供、年寄りに冷たいのだろうか？

⬆フェイオンの、「こっちだ」という案内の方向へ向かおう。

ノーマッドを助けに、タンザーの心臓と対決!!

ノーマッドは、フェイオンのアジトの人々を人質に指輪を要求する。フェイオンと二手に別れてノーマッドを追おう。途中、カモフックたちとの戦闘が待っている。この敵を倒すと、アジトの奥でノーマッドがタンザーの心臓に捕まる。こんな悪人でも助けなければならないのか？　タンザーの心臓とバトルだ。

⬅タンザーの心臓部を倒すには、メイレンのHPが350以上はないとキツイ。

VS カモフック、バーゲスト

⬅戦闘後はカモフックの攻撃を覚えよう。強力な攻撃を得られるかも？

VS タンザー

⬅まわりの血管から攻撃されるが、こちらからは攻撃できない。

仲間になるキャラ	フェイオン

盗賊の指輪入手!!

シュライク

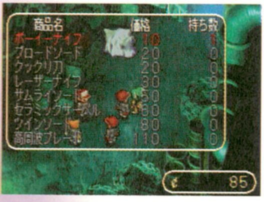
シュライクに伝わる太古の伝説とは?

シュライクは、文化と緑の調和が取れている美しい街だ。武王と済王という、ふたりの武人の伝説がいまも残っている。まずは、シュライクの伝説を記してある、街の本屋に寄ってみよう。

街の案内	武王陵、済王陵の公開時間と位置、現在の調査の進行具合が記されている。
歴史の本	武王のリージョン支配した記録と、済王が指輪を持っていたことを指摘する研究本。
伝説の本	武王と竜の主従関係と、済王と大倭御百津姫が、3つの神器を手にいれる方法。

中島製作所に寄ってみよう

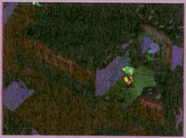
中島製作所は、剣系武器を引き取ってくれるぞ。また、奥にはメカ修理用の、特殊工作車がいる。話しかけると仲間になってくれる。



⬅使わない剣系武器は売っておこう。このさき、物を売れる場所は少ない。

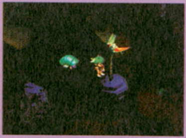
仲間になるキャラ 特殊工作車

鎮魂の勾玉



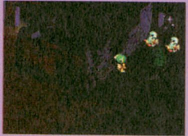
⬋鎮魂の勾玉を手に入れるまえに、敵が襲ってくる。

天叢雲剣



⬋勾玉を入手していれば、天叢雲剣への道は示される。

水鏡の盾



⬋勾玉と剣を入手していれば、水鏡の盾が光りだす。

3つの神器を探せ!!

街の南にいる子供に10クレジット払うと、済王陵の入りかたを教えてくれる。3つの神器を取る順番は歴史の本を参考にしよう。そして、深い眠りについた済王を目覚めさせよう。

⬅済王は、指輪の行く末を見届けるため、クーンと同行することに。

仲間になるキャラ 済王

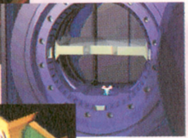
戦士の指輪入手!!

バカラ

カジノ大パニック

指輪を持つ人物がいると聞き、バカラにやってきた。バカラは一大カジノリージョンだ。多くの観光客が、巨万の富を手に入れるため、ここにやってくる。まずは、ホテルフロアにいる指輪を持つ富豪を探そう。

⬅富豪の部屋は、メイレンが教えてくれるぞ。



⬅指輪を持ったネズミは、カジノへ逃げ込んだ。クーンは、ネズミを追って、カジノ中を走り回る。

➡富豪は、自殺直前だった。カジノで全財産を失なってしまったらしい。

VS　巨獣

⬅意外にも、体力は低い。連携攻撃が出せたら倒せるだろう。

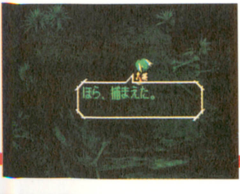
ネズミを追って地下洞窟へ

シャンデリアから落ちたところは駐車場だった。マンホールが開いていて、ネズミはこのノームの洞窟に入っていったらしい。ネズミを追っていると、巨大な足跡を発見。ネズミを追い詰めた場所で、巨獣と戦うことになるぞ。

⬅この洞窟は、構造上ネズミをグルグル追っていることが多くなる。

巨獣と戦わない方法

巨獣と戦わなくても、ネズミを捕獲する方法はある。洞窟下のこの位置にネズミを追い込むと、ネズミは逃げることができないぞ。



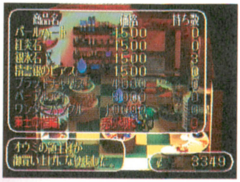
⬅ネズミを追い詰めたら、逃げられないようにダッシュはしないこと。

勇気の指輪入手！！

オウミ

指輪が売切れ!?

メトロポリスシティ、マンハッタンにやってきたクーンたち。噂をつてにショッピングモール2階の宝飾店に行ってみると、なんと策士の指輪は売れてしまっていた……。



⬅3000クレジット持っていれば、オウミの領主が指輪を購入したことを聞ける。

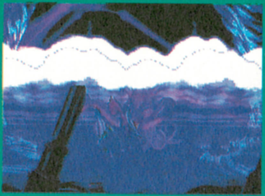
無人の屋敷に住人が……

⬆じつは、ヒゲを蓄えた領主は、クーンの持っている指輪まで狙っていたのだ。

中世の港町を思わせる、きれいな湖の広がるリージョン、オウミ。ここの北にある領主の屋敷は、もう長いあいだ誰も住んでいない廃屋となっていると街の人は言う。しかし屋敷では、男が出迎えてくれた。マンハッタンで指輪を買ったのはこの男のようだ。しかし、これは罠で、クーンたちは、地下に落とされてしまうのだった。

➡とりあえず、領主にもう一度会い、指輪をもらうため、この地下洞窟を出よう。

VS デビルテンタクラー



⬅水耐性のアクセサリーを装備しておけば、ダメージは受けない。

そこに待っていたものとは？

領主の館は宝箱が多い。パールハートや、シェルブレーサーなど価値のあるものが多くあるので、取りもらしのないように。途中、イカの化け物、デビルテンタクラーとの戦闘が待っている。

⬅じつは、領主は妖魔だった。そそくさと指輪を置いて、逃げていくぞ。

策士の指輪入手！！

ヨークランド

深い眠りにつく少女を目覚めさせるには？

草の匂いのする緑豊かなリージョン、ヨークランドに到着したクーンたち。街の北にある丘の上には、リュートの弟分であるサンダーがいる。リュートを仲間にしておけば、彼をパーティーに加えられるぞ。指輪を持つ領主の娘は、眠り続けるという難病にかかっていた。クーンたちが娘の前に立つと、病魔モールが襲ってくるぞ。

⬆ヨークランドは酒の名産地で、住人は皆酒好きだ。

⬅丘の上で兄貴を想う、寂しそうなサンダー。

仲間になるキャラ サンダー

クーロンの名医

病魔モールはすぐに逃げていった。一体何が目的なのだろうか？眠り続ける少女は、指輪の力に頼って生きているので、勝手に指輪を外すことはできない。そこで、メイレンはクーロンに医者がいたことを思い出す。クーロンに戻り裏通りを抜け、怪しげな病院へ向かおう。

➡すぐに敵が出現してくる裏通りに、ヌサカーンの病院はある。

⬅何とかヌサカーンに、往診させることに成功した。

仲間になるキャラ ヌサカーン

睡眠をつかさどる病魔に再挑戦！！

VS 病魔モール

⬅ダメージを与え続けていると、病魔モールを退治できる。

病魔モールは、ダメージを与えすぎると逃げるので、普通に戦っていてはだめだ。しかし、ある程度ダメージを与えなければ、娘の生命力が減ってしまう。攻撃するのは2、3人でいいだろう。

生命の指輪入手！！

CHAPTER OF

T260G

T260Gのシナリオには、とにかくメカがわんさか登場してくる。ここは究極のメカ軍団を作るのが醍醐味。人間様には、ちょっと休んでいてもらおう。

攻略チャート

- ボロ
- スクラップ
- クーロン
- マンハッタン
- シュライク
- シンロウ
- タルタロス
- HQ

ボロ

闘機場での賭け試合

闘機場では、計3回試合に出ることになる。1回勝つごとにスクラップやがらくたが手に入るので、その都度タコおじさんに修理してもらい、それを装備してつぎの戦いに臨もう。そうしないと勝ち続けるのは難しいぞ。

VS ヴァルカン

⬅ちゃんとがらくたを修理して装備していれば楽勝の相手だ。

さらわれたタイムを救い出せ！

カバレロの手下にさらわれたタイムを助けに向かうT260Gとゲン。敵の本拠地に行く途中に、ファイバーベストがあるので、これをゲンに装備させておこう。ゲンは、イベントのあとのボス戦で、鉄パイプを装備して戦ってくれるぞ。

⬅防具関係がちょっと寂しいゲンには、ぜひとも必要だ。

➡もうひとつ、非常に役に立つアイテムも落ちている。

VS ダエモン先生

⬅鉄パイプを装備することで、ゲンの剣技が使える。これで攻撃だ。

スクラップ

酒場で仲間を集めよう

スクラップに到着したら、まず酒場に行って仲間を探してみよう。クーンとメイレンは、どちらかに話しかけると両方仲間になる。リュートも話をしていればあとで仲間になるぞ。

←T260Gで話しかけると、ほかの主人公とは違う話をしてくれる。

仲間になるキャラ	クーン・メイレン・リュート・ゲン

ジャンク屋で装備を固める

仲間がそろったら、カバレロのところに殴り込みをかけるまえに、ジャンク屋で装備を整えておこう。

ここのシステムは少し変わっていて、どれでも3つで300クレジットなのだ。武器とか銃とか防具などの種類まではわかるが、購入して初めて具体的なアイテム名がわかるようになっている。

思わぬ掘り出しものか、はたまたほんとのジャンクか、運しだいなのだ。

ジャンク屋のアイテム出現の法則!?

⬆➡ジャンク屋の商品価格は、自分のキャラのHPの値に応じて変化していくぞ。

ジャンク屋の商品価格は、主人公のHPによって、600、1000と上がっていく。あとで来てみたときに、商品の値段が上がっているのはそのせいだ。どんなアイテムが出るかはランダムのジャンク屋だが、主人公によっては高確率でいいアイテムが出ることがある。調査の結果、どうもT260Gである可能性が高い。根気がある人は、何回も買って試してみるといいかもね。

カバレロファクトリーに殴り込み

カバレロファクトリーには、いきなり突っ込んだりせず、まずは工場脇の小屋から、なかを覗いてみよう。金袋やクックリ刀などのアイテムを入手することができるぞ。殴り込むのは、それからでも遅くないのだ。

⬅クレーンを操作すると、やっかいな援護射撃を受けずに済むぞ。

クーロン

情報端末にアクセスせよ！

カバレロからパスをもらって、クーロンに行ったら、まずニワトリがいる通りの奥にある情報端末にアクセスしてみよう。マンハッタンの天才メカ技術者レオナルド博士や、シンロウの遺跡などの情報を得ることができる。

⬅⬆この端末から情報を入手できるのは、T260Gだけなのだ。

マンハッタン

レオナルド博士との出会い

マンハッタンのショッピングモールにあるファーストフードにレオナルドがいる。彼に話しかけると、興味深げに聞いてくれ、さらに彼のラボでT260Gを解析してくれる。嬉しいことに、T260Gの機能拡張までしてくれるというオマケつきだ。

⬆➡どうやらレオナルドは、T260Gの存在におおいに興味をそそられているようだ。

➡彼に機能拡張してもらうと、技術スロットを増やすことができる。

シュライク

中島製作所に立ち寄ろう

まずはともあれ、中島社長に挨拶に行こう。すると新型メカのデータを搭載したメカマウスの回収を頼まれる。ここはひとつ社長さんのためにもひと肌脱いであげよう。

⬆ここでは特殊工作車を仲間にできる。メカの修理ができるので、ぜひ仲間にするべし。

仲間になるキャラ	特殊工作車

仲間が欲しければ生命科学研究所だ

生命科学研究所では、いつもより少しレベルの高い敵が出てくる。チームを強化したいときや、お金を稼ぎたいときにはうってつけのポイントだ。上のフロアーには仲間にできるキャラクターもいるぞ。

仲間になるキャラ	コットン

⬅モンスターのコットンを助けてあげよう。

メカマウスを捕らえに済王陵へ

メカマウスは済王の古墳に逃げ込んでいる。捕まえること自体は簡単で、最下層のフロアーまで降り、メカマウスに触れるだけで任務完了だ。

仲間になるキャラ	ナカジマ零式

⬆➡上の写真の落とし穴から最下層部に降りると、もうそこにはメカマウスの姿が。あとは直接触れるだけでいい。

⬅マウスを持って帰ると、ナカジマ零式を仲間に加えられる。

シンロウ

古代のリージョンシップで情報収集

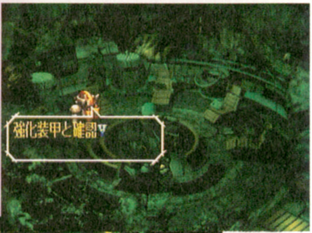
クーロンの端末から得た情報と、中島製作所での話をもとにシンロウの遺跡へ向かうT260G。シンロウ全体マップの、左側の遺跡が古代のリージョンシップだ。シナリオ冒頭に出てきたリージョンシップとなんらかの関係があるのかもしれない。ここはひとつなかに入り、失なわれた記憶の手がかりを探しに行こう。

⬅工員が、シンロウの遺跡について語ってくれる。

お宝の収集も忘れずに

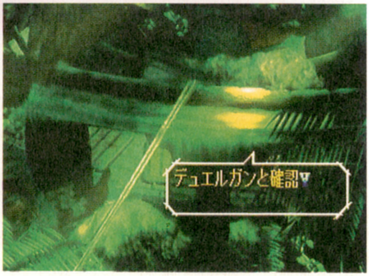
遺跡には、数々のお宝も眠っている。記憶を探す目的もあるが、これはこれでいただいていっちゃおう。まず金袋は当然として、強化装甲とデュエルガンは最低でも入手しておきたい。強化装甲は防御力30、デュエルガンは攻撃力55を誇る強力アイテムなのだ。

遺跡の奥にある小部屋に入ると、リージョンシップの情報端末がある。そこにアクセスして新しい情報を入手しよう。そのときに、T260G用のプログラムを、レーザー回避、射撃マスタリー、多重斬りのなかからひとつだけダウンロードできるぞ。



⬆強化装甲は、狭い部屋に5体も敵がうろついている場所にあるのだ。

➡この部屋に入ると、ゲンとの会話イベントが起こる。少しずつ、事実が判明してくるぞ。



マンハッタン

レオナルド博士がメカに!!

中島製作所に戻ってみると、マンハッタンで爆破事故があったという情報を聞く。悪い予感を感じてマンハッタンに行くと、なんとレオナルド博士は、その事故で亡くなっていた。でも。彼の研究所には、彼の人格を移植したメカが密かに作られていたのだ。

仲間になるキャラ	レオナルド

タルタロス

ポイントはトビラを開けるスイッチ

研究所のスイッチを押すと、メカと化したレオナルドが出てくる。彼を仲間にすると、強制的にタルタロスへ移動させられてしまう。どうやらT260Gの情報は、この先のHQと呼ばれる司令部の最重要機密になっているらしい。

ここは人工的な通路の前半部と、坑道のような後半部に分かれている。どちらも扉にセキュリティが施されており、一筋縄では開かないようになっているのだ。

タルタロス工場部

開かない扉は、別の場所に必ず開けるためのスイッチがある。スイッチを入れれば、赤のランプが青に変わる。これで扉は開けることができるぞ。

←レーザーカービンがあるので、必ず拾っておこう。

タルタロス坑道

ここの扉のスイッチは、4つあるセキュリティのスイッチをすべてオフにすればオーケー。すべての通路をまわっていれば、考えなくてもこなせるはず。

←レオナルドがアドバイスしてくれるので安心(!?)。

HQ

強力アイテムをゲット

タルタロスの情報端末から、シップドライブの航行データを収集すると、舞台はマンハッタンのシップ発着場に移る。ここからレオナルドがシップをチャーターしてHQに行くのだ。

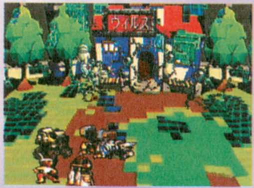
HQには、かなりいいアイテムがたくさん宝箱に入っている。ベヒーモス、破壊光線銃の2つは、必ずとっておこう。これは最後まで使えるかなりいいアイテムだ。

HQの内部構造は単純なので、まず迷うことはない。部屋をひとつひとつ丹念にまわっていけばいいぞ。

←↓役に立つアイテムの宝庫なので、余さずいただいていこう。

←破壊光線銃は、このあと戦うことになる"ウイルス"に大ダメージを与えられる。

コンピューターに巣食うウイルスを撃退



➡HPはそれほど高くないので倒すのは簡単。

メインコンピューターに着くと、ここからコンピューター内に入り、プログラムのなかに巣食うウイルスを退治しなければならない。ウイルスを退治するごとに、プログラムは修復され、通れる場所が増えていくのだ。そして中枢部の機能を犯しているウイルスとの一騎打ちとなる。

VS HQメインコンピューター

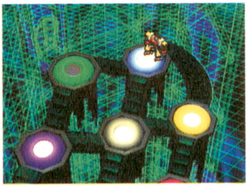
中央のメインコンピューターとコンタクトすれば戦闘は終わりだが、はじめはまわりにウイルスがいて、ターゲッティングできない。ではウイルスを倒せばいいかというと、これが1ターンごとに復活するので、かなりやっかいだ。複数にダメージを与える攻撃で、同時に一掃してコンタクト、という戦法が有効だぞ。

パズルの迷路を突破せよ

メインコンピューターとコンタクトを取れば、HQの中枢に入ることができる。しかし、そのまえに最後のセキュリティを突破しなければならない。一筆書きで通らなければ通過できない通路と、床の色を緑に合わせなければ通過できない通路。どちらもちょっとしたパズルのようなもので、少し頭をひねって試行錯誤を繰り返せばクリア可能だ。

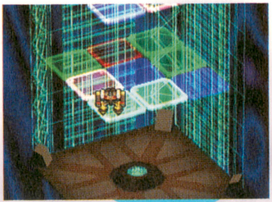
一筆書き迷路

これは簡単。赤→オレンジ→紫→灰色→黄色→青→緑の順で各チェックポイントを通過すればオーケー。要するに一筆書きの要領で、1度通過したところを再び通らないように行けばいいだけなのだ。

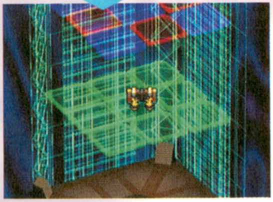


写真がヒント。これでもうわかるよね?

色合わせ迷路



←四隅でそれぞれ○ボタンを押して色を変える。



→中央で○ボタンを押せば、色がそろうぞ。

最初の床は、上の方法で通過できる。つぎの床が少々やっかい。ランダムで色がバラバラになるのだ。適当にやってても解けてしまうが、自分がいる床とそれに隣り合った床が、○ボタンを押せば緑になる、といった状態に持っていくのが基本だ。

T260Gの目的が明らかに!! そして真の敵とは!?

システム中枢にたどり着くと、ついにT260Gの秘密が明かされる。それはリージョンを無差別に攻撃する無人兵器"RB3型"を破壊することだったのだ。HQのメインコンピューターが活動を再開したことにより、それを探知したRB3型が、侵攻を始めているらしい。これを止めるにはヤツの内部に侵入し、中枢を破壊するしかないのだ。

←↓つぎつぎと明かされる真実。はたしてT260Gは、無事任務を果たせるのだろうか!?

CHAPTER OF ASELLUS アセルス

妖魔オルロワージュの馬車に引かれ、一時は死んだもののの、彼の血を受けて半妖として生まれ変わったアセルス。数奇な運命が彼女を導いていく。

攻略チャート

- ファシナトゥール
- オウミ
- シュライク
- ワカツ
- クーロン
- バカラ
- ヨークランド
- IRPO
- 闇の迷宮

ファシナトゥール

まずは針の城の探索から

針の城には、大きく分けて白薔薇姫の間、金獅子姫の間、零姫の間、宝物庫、そして大広間がある。ひととおり城のなかを巡ったら、下の階の大広間に行こう。妖魔の君オルロワージュがアセルスのまえに姿を現わし、そこで事の次第が明らかにされるのだ。

針の城で出会える人物(!?)

大広間での謁見のあと、イルドゥンと白薔薇姫が教育係としてアセルスにつく。白薔薇姫は、イルドゥンとともに仕立て屋に行って、服を着替えたあとで彼女が眠る部屋に行くと目覚めて仲間になるぞ。そのほかにも、城のなかを歩いていると、いろいろなキャラクターに会うことができる。

白薔薇姫

ラスタバン

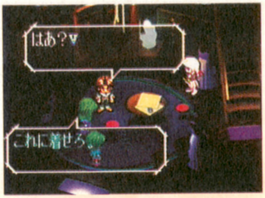
セアト

ゾズマ

仲間になるキャラ	白薔薇姫・イルドゥン

イルドゥンとともに根っこの街へ

イルドゥンとともに根っこの街の仕立て屋に行くと、新しい服に着替えさせられる。そこで初めてアセルスのシナリオの語りべとも言うべきキャラ、ジーナと出会うのだ。街には術屋と彫刻職人ゴサルスの店があるので、ついでに立ち寄ってみるといい。



⬆ジーナはアセルスを男だと思っていたようだ。

⬆術屋では妖術を売っている。でも妖魔が術を買うのはしたないらしい。

彫刻職人ゴサルスと話そう

白薔薇姫といっしょにゴサルスのところに行くと、LPとひきかえにアイテムを売ってくれる。攻撃力70の剣"幻摩"はぜひ購入しよう。

白薔薇とともに針の城を脱出!!

目覚めた部屋に戻ると、白薔薇とイルドゥンはアセルスから離れる。そのときに根っこの街に行き、ジーナと話をしてみよう。そのあとで城に戻ると、セアトが、酒場に見慣れない男が来ているから行ってみろと言う。言われるままに酒場に行き、男に話しかけると、金次第でファシナトゥールを脱出する手助けしてくれる。金のことは白薔薇に相談してみよう。彼女なら協力してしてくれるはずだ。白薔薇をともなって、酒場の隣の地下道からファシナトゥールを脱出することができるぞ。

⬆なぜセアトが脱出の手助けをするのか!?

⬆地下道を抜けると、シップが待っている。

オウミ

とらわれの妖魔、メサルティムを救う

リージョンシップの行き先はオウミだった。噂によると、ここの領主が傷ついた妖魔を助けて住まわせているらしい。しかし白薔薇は、その妖魔の仲間が探していることに気づく。領主の家の妖魔はメサルティムという名の水妖で、仲間のもとに帰りたがっていた。地下道から彼女を逃がしてあげよう。

VS デビルテンタクラー

➡"メイルシュトローム"は水属性の攻撃なので、メサルティムの装備、ブルーエルフをアセルスに装備させておこう。

⬆領主は彼女に惚れているようだ。でも彼女は人間の臭いが嫌いだという。

シュライク

いつのまにか12年が過ぎていた！

⬅まるで幽霊でも見たかのように逃げる叔母さん。

やっとのことで自宅に帰れたと思いきや、叔母はアセルスの顔を見るなり逃げていってしまう。いつのまにか12年が経っていたのだ。打ちひしがれる間もなく追手が迫り来る!!

➡白薔薇を取り戻しに、追手が襲いかかる。

VS 炎の従騎士

➡ブレードなどの単純な直接攻撃が主体。幻魔で戦えば楽勝だ。

仲間集め＆能力値アップをはかろう

つぎにまたいつ追手が来るかわからない。ここでチームの強化をはたすべく仲間を集めておこう。追手はどのリージョンにも関わらず、いくつかのポイントで出現する。下記の3人は、これからの冒険に力を貸してくれる頼もしい仲間だ。

⬅クーンとメイレンは、残念ながら仲間にならない。

仲間になるキャラ ゲン・リュート・サンダー

VS 水の従騎士

➡強さでいえば、炎の従騎士とさほど変わらない。まだまだ楽勝だ。

つぎの追手"水の従騎士"は、シュライクなら済王の古墳で出てくる。いきなり出てくるのではなく、炎の従騎士戦から、2、3回戦ったあと、古墳の入り口付近に来ると登場する。基本的に追手は、リージョンに関係なく一定ポイントに来ると出現するので、まだ戦いたくない場合は、注意しておこう。

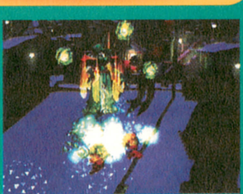
生命科学研究所はちょっとイイトコロ

仲間を集めて、チームの強化をはかりたければ、生命科学研究所に行こう。ここには少し能力値が高い敵が出てくるので、技や術などを覚えるには最適だ。お金も稼げるしね。追手も出てこないので、心ゆくまでキャラを育てよう。

⬅モンスターは、その形からみるに、元人間!?

⬆地下の研究施設では、超強力なモンスターもいる。自信があれば倒してみてもいいぞ。

VS 森の従騎士


➡まえの従騎士より段違いに強い。かなり鍛えておかないとツライ。

ワカツ

金獅子姫、登場！

⬆金獅子姫は白薔薇姫の姉姫。姫といっても、その戦闘力はイルドゥンさえもしのぐという

森の従騎士を倒したアセルスに、つぎなる追手が迫る。オルロワージュはついに寵姫のひとり、金獅子姫を放つのだった。

金獅子姫が登場する場所も一定ではない。しばらく戦うか、仲間を加えるかしたあとで、しばらく行動すると現われる。いついかなるときにも迎え撃てるように、つねに戦闘の準備をしておこう。

金獅子姫を倒すと、彼女は白薔薇姫を頼む、と言って、いずこかに消え去る。

VS 金獅子姫

金獅子姫は剣の達人だ。スマッシュ、天地二段、払車剣など、多彩な剣技を使いこなす。さらに炎や冷気などで大ダメージを与えてくるぞ。この戦いは小細工無用、純粋に力と力のぶつかり合いだ。キャラのHPを上げ、技や術などを覚え、そして連携攻撃。それが金獅子姫を倒すいちばん有効な方法なのだ。

バカラ

早くもつぎの追手が

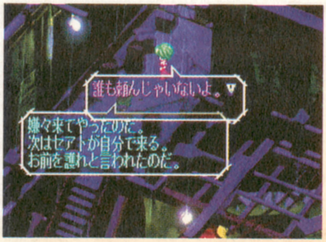
⬆➡ここにいるバニー姿のエミリアに話しかけると、仲間になってくれる。

金獅子姫を倒し、剣のカードも手に入れたアセルス。つぎは金のカードがあるバカラ。ここではビルの地下に住むノームに、金を4つ以上渡さないとカードがもらえない。ネルソンで金を買い、クーロンで売れば早くお金が貯まるぞ。

仲間になるキャラ	エミリア

イルドゥンが仲間に

金獅子戦のあと、しばらくすると、突然イルドゥンが現われる。なんとラスタバンがセアトにやられたというのだ。しかもラスタバンはイルドゥンにアセルスの警護を頼んだという。これでイルドゥンが仲間になるのだが、セアトは何を企んでいるのだろうか……？



←無愛想だけど、友人(?)思いのところはあるようだ。

ヨークランド

杯のカードを捜しに来たら……

杯のカードを取りにヨークランドに来たアセルス一行。酒蔵でカードの話を聞き、酒を飲んで酒神の祠がある沼地行くと、杯のカードが取れるが、いきなり沼地に行くと、セアトがアセルスに戦いを挑んでくる。どうやら彼は、アセルスに流れるオルロワージュの血が狙いのようだ。彼女を吸収し、オルロワージュと同等の力を得て、自ら妖魔の長として君臨しようと企んでいるのだ。

←酒蔵の人の話を聞いて、酒を飲めば、セアトは出てこない。

←いきなり沼地に行くと、セアトがアセルスに挑戦してくる。

VS セアト

"猟騎士"という名で登場するセアト。彼は"幻夢の一撃""ファッシネイション"などの妖術を使ってくるが、いちばん恐いのはその攻撃力だ。一撃で400近いHPを奪われる。したがって、確実に全員無事で勝利したかったら、ひとりあたりのHPが、500以上ないとつらいところだ。

←痛い通常攻撃。白薔薇姫は回復役がいいかも。

闇の迷宮

ついにオルロワージュが自ら動いた!!

⬆わけのわからない空間に閉じ込められたふたり。出るために失なう大切なものとは何!?

セアト戦から、またしばらく戦闘とリージョン移動を重ねていると、突然暗闇のなかに放りこまれる。気がつくと、いつのまにか空間にいくつもの扉が浮かぶ不可思議な場所に立っていた。

そう、とうとうオルロワージュが自ら動いたのだ。彼は、自分に従わない不届き者を、この空間"闇の迷宮"に閉じ込めてしまうつもりなのだ。白薔薇姫によると、ここを出るには大切なものを失なわなければならないらしい。

どの順番で扉を通ればいいの？

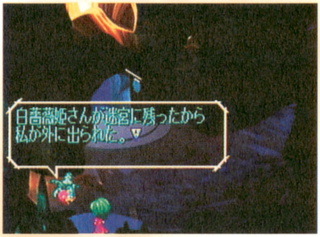
たくさんの扉があって、最初は混乱するかもしれないが、ひとつひとつ当たっていけばつながりがわかるはず。適当に扉をくぐっていてもいいくらいだ。なかには敵が飛び出してくる扉もあるので、そこは2度開けないように注意しよう。そして赤かぶがいる場所に来たら、そいつからすぐ右下の扉を開けること。これで闇の迷宮から脱出できるぞ。

白薔薇姫がいなくなった!?

脱出に成功したアセルスだが、なんと白薔薇姫がいなくなっていた。彼女はオルロワージュに逆らった償いとして、この迷宮に残るという。そのかわりに、さっきの赤かぶが迷宮を出て仲間になる。……悲しみに打ちひしがれるアセルス。ここでイルドゥンは、腑抜け呼ばわりしたのち、彼女の元を去るのだった。

仲間になるキャラ 赤かぶ

⬅イルドゥンが去ると、ほかの仲間もいなくなるのだ。

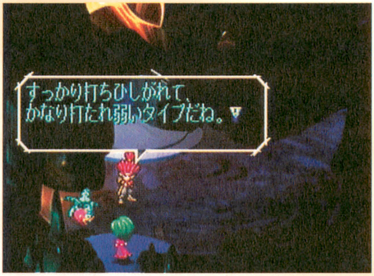


⬅白薔薇姫のかわりに、赤かぶが残った。でもねえ……。

そして再び旅立つ！

白薔薇姫を失ない、すっかり意気消沈してしまったアセルスは、しばらくその場を動くことができなかった。そこへ、いままでも何度かちょくちょく姿を見せていたゾズマが現われる。彼はそのままアセルスの仲間になってくれるぞ。これから後は、アセルス、ゾズマ、赤かぶの3人で行動していくことになる。

仲間になるキャラ ゾズマ



⬆悲しみに暮れているのに、このセリフ。ゾズマはわりとデリカシーのないタイプらしいぞ。

ゾズマと赤かぶはこんなやつ！

さて、新たに仲間になったゾズマと赤かぶ。これからは3人だけで行動することになるが、このふたりはどういうキャラなのか？　まずゾズマだが、種族はもちろん妖魔。妖術と邪術が使える。邪術はプレーヤーキャラだとゾズマしか使えないのだ。赤かぶの種族はモンスター。最初からそこそこ使える能力を8つ装備している。

⬅白薔薇姫の代役は無理だけど、役には立つぞ。

CHAPTER OF RED レッド

正義のヒーローとなったレッドは、悪の組織ブラッククロスの壊滅を目指す!!　ヨークランド以降は、どのリージョンに行ってもかまわないぞ。

攻略チャート

- バカラ
- シュライク
- マンハッタン
- クーロン
  - 京
  - シンロウ
  - ヨークランド
    - 京 → マンハッタン → シンロウ → クーロン

ある日父子に突然の不幸が……

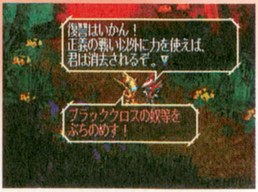
小此木博士の学生時代の親友、Dr.クラインは、いまでは悪の組織、ブラッククロスと結託しているという。その証拠を手にいれた小此木博士は、Dr.クラインの悪事を阻止するため、資料をIRPOに持っていこうとする。そのとき、謎の敵がレッドと小此木博士を襲った。

⬆レッドと彼の父、小此木博士が車の中で話している。

オレの体に何が起こったのか？

瀕死のレッドを救ったのは、勇者アルカールであった。アルカールはシュウザーを追い払い、レッドの命を救うため彼をヒーローに変身させる。レッドは、正義のヒーロー、アルカイザーとして生まれ変わった。

⬆燃えあがる自分の家の前で、力尽きる寸前のレッドに……。



⬆ヒーローは、正義のために戦い、正体を知られてはいけない。

⬆『シャイニングキック!!』。アルカールの正義のキックがシュウザーにヒット!!

バカラ

ブラッククロスが暗躍するカジノへ乗り込め!!

レッドは父の親友ホークのはからいで、リージョンシップ、キグナスの機関士見習いとして働いていた。そんな矢先にレッドは寄港地バカラでブラッククロスを目撃する。これを追って、地下の駐車場へ向かうレッドだった。

⬆にっくきシュウザーを発見!!　エレベーターに乗っているうちに、アルカイザーに変身だ。

VS アームウォーカー 青戦闘員×2

⬅トワイライトゾーンは、敵の能力が3倍になる。

シュライク

ブラッククロスを追え!!

街の公園で子供と話すと、ブラッククロスが現われる。敵を追うまえに生命科学研究所に寄ってみよう。2階の本棚には秘密の通路があり、囚われたIRPOの隊員、コットンがいる研究室へと続いている。

⬅ブラッククロスは、子供を連れ去っていく。

➡HPを200以上に上げておかないと、この先の戦いがツライぞ。

仲間になるキャラ	コットン

VS スフィンクス 緑戦闘員×2

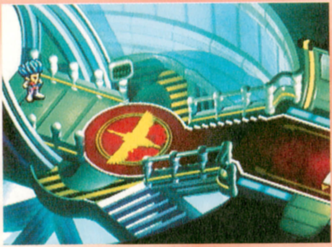
⬅子供をさらった敵のボス、スフィンクスは、HPがさほど高くない。

マンハッタン

買い物をしよう

つぎに降りた先は、近代都市マンハッタン。クレジットがたくさんあるなら、アクセサリーを買うのもいい。どうやらブラッククロスは、マンハッタンにはいないようだ。キグナスへ戻ろう。

⬆この街は、平和に慣れ切った人ばかりだ。



➡キグナスに戻ってきたレッドがユリアに会うと……。

キグナスに戻ると……!?

キグナスの倉庫で武器を発見。IRPOの男と荷主のキャンベル貿易に乗り込む。手柄なくキグナスに帰ると、キグナスはパイレーツに乗っ取られてしまっていた!!

仲間になるキャラ ヒューズ

キグナスを取り返すため、ブリッジを目指せ!!

ブリッジに続く扉の前で、4匹のモンスターと戦うことになるが、そのままではまず勝ち目はない。まず客室をまわり、アセルスと白薔薇を仲間にしよう。そのあと敵がいる客室を探し、1匹ずつ倒せばいい。ブリッジを目指すには、キグナスの外側の通路を通過しなければならないが、立ち止まってはいけないぞ。通過に時間がかかると、リージョン間の混沌に飲み込まれ、ゲームオーバーになる。

⬆囲まれて、4匹同時に戦っても勝ち目はない。客室をまわり、1匹ずつ倒していこう。

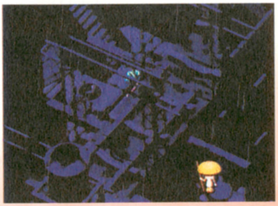
VS カモフック

⬅ある程度ダメージを与えると、下っ端を呼んで自分は逃げてしまうのだ。

仲間になるキャラ アセルス・白薔薇・ルーファス・BJ&K

クーロン

麻薬の売人を追え！！



⬅この笠をかぶった男も、ブラッククロスなのか？

クーロンに降りるまえに、キグナス内の会計部屋の隣にいる、BJ&Kを仲間にしておこう。BJ&Kは、レッドがヒーローであることを見抜くが、レッドはBJ&Kを脅迫して固く口止めするのだった。

クーロンに着くと、ブラッククロスの情報を集めるべく街をまわろう。ここには武器や防具、アイテムの店が充実しているので、買い揃えておくといい。途中街のチンピラに、逆上がった髪のことをバカにされる。無視して通り過ぎるが、2回目に通るとイェティが襲ってくるぞ。この事件の首謀者と思われる、笠を被った麻薬の売人を追って、裏通りから下水道へと向かおう。

VS イェティ

⬅攻撃力が高いが1匹なので、恐れることはない。

京

修行をしよう

京の北西にある修行場では、心術を覚えられる。しかし、心術は人間しか修得できなく、身につけるには修行が必要だ。心術を覚えて体力回復や自分の姿を隠すなど、戦闘を有利に進めよう。

⬅「瞑想!!」の掛け声とともに、戦闘が始まる。

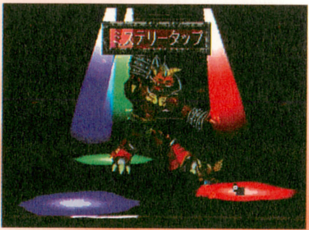
⬆彼は、心の中に何があるのか、求めるほど何も見えてこないという。

ブラッククロスの四天王

書院では、青い機械の男から、京とは巡礼者たちが心の平和を求めてやってくる場所だと聞かされる。そして機械の男は、ブラッククロスについての重要な情報を話し出す。ブラッククロスには四天王と呼ばれる4人の幹部がいて、彼らは己を見失なった愚か者という。なぜそれを彼は知っているのか？

シンロウ

仮面武闘会開催!!



➡決勝は仮面の巨人戦。負けてもストーリーに影響しない。

キグナスを降りたさきは、ジャングルの中に、遺跡が埋もれている幻想的なリージョン、シンロウ。シンロウ王宮では、仮面をつけて闘う仮面武闘会が開催されている。会場では、出場するか見学するか選択できるが、どちらでも話の筋に変化はない。しかし、ヒーローたるもの選ぶ道はひとつ!!　ぜひ参加しよう。

Dr.クラインを追え!!

会場では、なぜかDr.クラインがシンロウ王の横にいた。シンロウ王宮はブラッククロス戦闘員に占領されていたのだ。黄戦闘員が、ふたり突然襲ってくる部屋にある釜を調べると、階段が出現する。王宮の最深部では、黄戦闘員とベルヴァとの戦闘が待っているぞ。

⬅父の親友だった、Dr.クラインを発見!!

リージョンをまわり、協力者を見つけよう

オーンブルにいる男を探せ!!

シンロウを抜けると、レッドはキグナスを降りる決断をする。どのリージョンにも行けるので、四天王に挑むまえに仲間探しをしよう。影のリージョン、オーンブルには、なにかを捜査しているIRPOのサイレンスの影がいる。ここは登場する敵も街の人も、主人公以外みんな影なのだ。

⬅ルミナスで陰術の資質を求めれば行けるぞ。

そのほかのリージョンにも、強力な仲間が……

スクラップの酒場でリュートを連れてヨークランドに行くと、弟分のサンダーが仲間になる。またシュライクの中島製作所では特殊工作車がパーティーに参入する。ルミナスのシップ発着場ではルージュが協力してくれるのだ。

スクラップ	：リュート
ヨークランド	：サンダー
シュライク	：特殊工作車
ルミナス	：ルージュ

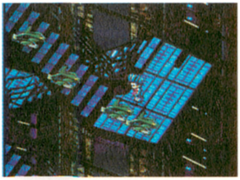
マンハッタン

キャンベルの化けの皮をはがしにいこう

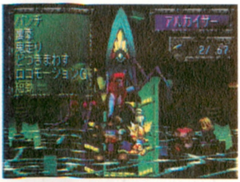
ショピングモール2階のファーストフード店にいくと、IRPOのヒューズがいる。彼といっしょに、キャンベル貿易社長と、ブラッククロスの癒着を調べにいこう。社長はレッドのことも、小此木博士のことも知っていた。途中エレベーターが止まり、ビルを徒歩で上ぼっていくことになる。

やはりブラッククロスか！？

警備員や社員は、ブラッククロスの一員だった。ビル内は、強力な武器がたくさん置いてあるぞ。敵が山のように出現する非常階段は要注意。無気質系モンスターだらけの階段は敵が動かないので、消えるのを待ち、ダッシュで駆け抜けよう。上からモンスターがどんどん降りてくる階段は、駆けあがり、1匹ずつ倒していこう。



⬆機械系モンスターと戦うときは、バルカン回避がほしい。



⬆黒服たちを倒すと、強敵アクラーネが屋上で待っている。

VS スライム 挑戦闘員×3

⬅スライムは直接攻撃に対する防御力が高い。

VS 黒服 オートポリッシャー×3

⬅エールや催眠フラッシュで間接攻撃してくる。

VS アラクーネ

キャンベル社社長はブラッククロス四天王、アラクーネだった。彼女は蜘蛛女の姿に変身して、真夜中のビルの上空、蜘蛛の糸の上で戦うことになる。強力な攻撃を多く使ってくるので、ふたりぐらい回復役にして挑もう。

⬇レッドはアクラーネ戦のまえに、アルカイザーに変身する。

⬆アルカイザーに変身したレッドを、前線に立たせ戦おう。

京

庭園で待つ者とは？

いきなり、書院へ入る笠を被った修行僧を発見する。また庭園ではメタルブラックの基地を探索していたIRPO隊員、ラビットが仲間に加わるぞ。

仲間になるキャラ	ラビット

VS メタルブラック

基地の破壊に成功するも、出口では、基地のボス、メタルブラックが大きな槍を持って襲ってくるぞ。

⬅ムーンスクレイバーは味方全員に大ダメージ。

謎の空間発見！！

ラビットをパーティーに加え、修行僧を追うため書院の中に入ったレッドたち。ラビットは掛け軸の裏に、空間があることを発見する。ここは麻薬製造秘密基地で、ブラッククロス四天王、メタルブラックのアジトだった。

シンロウ

弟を探すため、シンロウ王宮へ

仲間になるキャラ	ドール

シップ発着所にいるドールは、遺跡探検から帰ってこない弟を探しているという。彼女とともに、弟探しをしよう。右上の遺跡で、黄戦闘員を発見。ここで登場するスライム特大×5は、1ターン以内に全員倒さなければ復活してしまうぞ。

⬅門の中にいる守護者、ガイアトードはHPが高い。

VS ベルヴァ

以前、仮面武闘会に出場していた仮面の巨人は、ブラッククロス四天王のひとり、ベルヴァであった。また、ドールもベルヴァを追う、IRPOの隊員だった。敵はHPと攻撃力がとても高いので、レッドのHPが500を超えないうちは厳しい闘いになる。

⬅ベルヴァは、全員攻撃をしてくることはないぞ。

クーロン

シュウザーの情報を手に入れろ！！

クーロンでブラッククロスの情報集めをしている途中、アニーと出会う。彼女はクーロンにある、シュウザー基地の情報を持っていた。アニーの先導で、シュウザー基地へと向かおう。

仲間になるキャラ	アニー

シュウザー基地へ乗り込め

下水道の一本橋をアニーの助けで渡り、シュウザー基地へと乗り込もう。細い道に、敵戦闘員がたくさん出てくるので、戦闘回数は多い。宝物の電磁活性鎧は防御力が高いので、かならず入手すること。廃屋ビルの天井を渡っていくと、金の獅子の像がある。この像を調べると奥の扉が開き、シュウザーの部屋と続く。

VS サイクロプス

⬅スタンさせる攻撃を使い、攻撃させるな!!

VS 青戦闘員 黒戦闘員×4

⬅小手調べ。1匹ずつ確実にたおしていこう。

VS シュウザー

ついに母と妹を殺した、シュウザーとの対決。敵に一定のダメージをあたえると、援護射撃のあと、ヘリコプターがシュウザーを乗せ飛んでいく。しかし、レッドもヘリコプターにしがみついていた!! 一息つくシュウザーに、再度アルカイザーで勝負を挑むレッド。怒りの鉄槌が、いま打ち下ろされる!!

⬆クロービットには要注意。腕を飛ばし、大ダメージを与えてくる。

⬅2回目の戦いは秘密基地。回復アイテムや回復術を使い、気長に戦おう。

CHAPTER OF

EMILIA エミリア

恋人殺しの罪を着せられ、監獄リージョン"ディスペア"に投獄されたエミリア。真犯人は誰か？そしてその裏に隠された真実とは!?

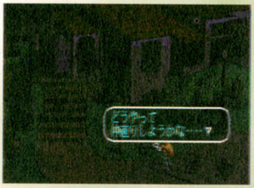
攻略チャート

- ディスペア
- クーロン
- ドゥヴァン
- クーロン
- シンロウ
- バカラ
- タンザー
- トリニティ・ラムダ基地

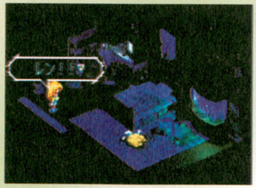
ディスペア

解放のルーンを勝ち取るのだ！

それは、ケンカした翌日……



←昨日のケンカの仲直りに訪れたエミリア。



➡しかし、何者かにレンは殺されていた！

←一方的に犯人にされ、懲役刑を受けることに。

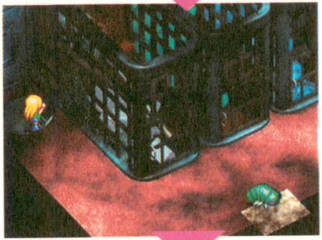
囚人用の食堂で食事を取るエミリアに、ひとりの女性が話しかけてきた。彼女の名はアニー。ここには、男から逃げるためにパトロール隊員を殴って入ってきたらしい。彼女によると、ここディスペアには変な慣習があり、ここのどこかにある"解放のルーン"に触れられたら、出所を認めてくれるという。エミリアは、レンの死の真相を知るためにも、アニー、その仲間のライザと脱走を試みるのだ。

仲間になるキャラ	アニー・ライザ

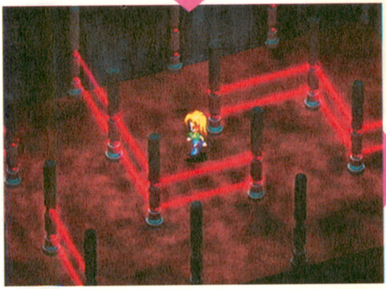
←所長の道楽らしいが、過去に成功したのはひとりだけという。

解放のルーンまでの道筋

➡隠れそこなって、みつかるとゲームオーバーになるのだ。



⬅ここから降りれば、最短距離でルーンのところまで行ける。



⬆ほかの主人公は、赤外線スコープを持っていないと、センサーの光線は見えなくなっているのだ。

出発リージョンとしては、わりと入り組んだ構造になっているディスペア。解放のルーンがある場所までの道筋だが、ポイントは3つある。

まずハンドバズーカが置いてあるロッカールーム。これはハンドバズーカを取ったらすぐに後ろを向いてロッカーに入れば、警備員にみつからずに済む。エミリアは最初何の武器も持っていないので、これは必ず取っておこう。

つぎはゴミ捨て場。これは床にあるハシゴを降りれば最短距離で先に進める。

最後は赤外線センサー付きの部屋。センサーの光線が見えるので、これに当たらないように注意して歩けば通過できる。センサーに触れると戦闘が始まるぞ。

VS ニドヘッグ

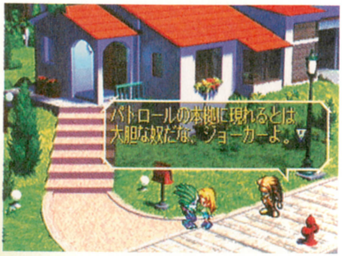
たまに使ってくる"百足蹂躙"は、ちょうど100ずつHPを奪う。まだキャラがそんなに強くないだけに痛い。ただ、ひとりでも気絶するか一定ダメージを与えると、ヤツは逃げ出し、それで戦闘が終わってしまう。早く終わらせたかったら、早く気絶してしまったほうがいい……!?

⬅これでもいちおう勝ったことになる。

クーロン

裏の組織"グラディウス"とは!?

見事脱走を果たしたエミリアは、なんとなくレンの自宅に足を向けてみた。すると、そこにジョーカーが!!　あわや連れ去られそうになるところを、ルーファスという男に助けられる。彼は裏の組織"グラディウス"の指揮官で、ジョーカーをずっと追っていたという。



さっそく訓練開始だ

もし加わらない場合は……

断われば、その場で自由の身となる。再びルーファスに話しかければ、また加わるか加わらないかの選択ができるので、気軽に答えよう。

クーロンにあるグラディウスのアジトに来ると、グラディウスへの参加を勧められる。参加するかしないかは自由だが、ジョーカーを追って真実を確かめるのであれば、参加したほうがいいぞ。

自由に行動できるようになったら

グラディウスに参加すると、まず射撃訓練が始まる。そしてクーロンの地下水道で、アニーと実戦練習になる。そのあとは自由に行動できるようになるぞ。自由行動にアニーやライザを誘うこともできるので、もしキャラクターを育てたいなら、パートナーとして連れていこう。ルーファスの勧めどおりに、ドゥヴァンに行ってルーン集めを始めてみるのもいい。ここではルーン集めにまわることにする。

⬅このあと再度話しかけると、クレジットがもらえるぞ。

⬅外に出て、またアジトに戻ると、イベントが始まるぞ。

ドゥヴァン

ルーンの小石を集めよう

ルーファスのアドバイスどおり、せっかく解放のルーンを持っているのだから、ルーン集めをしてみよう。ドゥヴァンにある印術の館に行けば、どこにルーンがあるかを教えてくれる。4つそろえれば印術の資質が手に入るぞ。

⬅広場にあるテントが印術の館。資質について聞こう。

シュライク

まずは勝利のルーンから

情報を仕入れたら、まず最初に取るのが比較的簡単な、シュライクにあるという"勝利のルーン"を取りにいこう。武王の古墳の奥に目指すルーンがある。なかにはルーファスがいて、ルーンを守るスカルラドンを倒すのに協力してくれることになるぞ。

↖⬅ルーファスを仲間にすれば、人数が増えた分多少は冒険が楽になる。

⬅勝利のルーンは、スカルラドンが守っている。ヤツを倒さないと入手できない。

VS スカルラドン

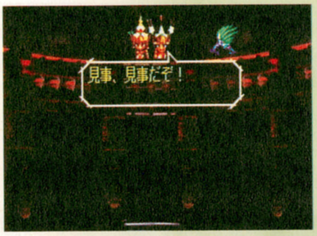
最初はただの骨だが、攻撃すると生き返って（？）襲ってくる。攻撃自体は"牙"などの単純な直接攻撃がメイン。そんなに素早くはないので、連携攻撃が決まりやすいぞ。ただ"放射火炎"は強力な全体攻撃なので、傷薬は全員に装備させておいたほうが無難だ。

⬅ボス戦のわりには楽。剣技や体術などを閃かせておきたい。

シンロウ

仮面武闘会に参加せよ！

アジトに戻ると、シンロウの仮面武闘会にジョーカーがいるとの情報が入る。急いでシンロウに向かうグラディウス一行。エミリアは内部情報を探るため、自ら志願して仮面武闘会へ参加するが、どうやら"仮面舞踏会"と勘違いしていたらしい。否応なく試合に出場させられるのだ。



⬅試合が終わると、ジョーカーが上のフロアーに登場する。

➡急いでルーファスに報告し、仲間とともにヤツを追え!!

ジョーカーを追いかけろ!

⬅武闘会のほうは、勝っても負けてもジョーカーを発見するイベントが起こる。

➡追いかける道の途中にアイテムがあるので、残さず拾っていくこと！

⬅わかりにくいが、ここのスイッチを押すと、床下から隠し階段が出現する。

➡ジョーカーが雇った用心棒たちが、エミリアの行く手を阻んでくるのだ。

VS　ゴブリン＆黄戦闘員×2

ジョーカーが追手をまくために雇った用心棒だが、強くはない。ゴブリンはともかく黄戦闘員は、1～2ターンの速攻で倒せる。ゴブリン自体も、技を多少覚えていれば2～3ターンくらいで倒せるので、ここはサクッとクリアしてしまおう。

⬅逆に言えば、ここが苦しいのはチームの強化不足だということ。

バカラ

グラディウス一行、いざカジノへ

⬆なぜかひとりだけバニーガールになっているエミリア。グラディウスは人使いが荒いというか…。

つぎにグラディウスに入った情報は、バカラにジョーカーがいるというものだった。潜入して情報を探ろうとするグラディウス。今度はエミリアがバニーガールに扮してカジノに潜り込むぞ。

どうもルーファスにいいように使われている感のあるエミリアだが、ちょっとおだてられると、その気になってバニー業にいそしむのだった。

カジノフロアーのバニーと話せば、ジョーカーのことが聞けるぞ。

ジョーカーを追ってノームの洞窟に

バニーの話を聞いて、上のフロアーに行くと、ジョーカーを発見する。あとを追いかけると、彼らは駐車場に行ったようだ。駐車場ではマンホールのふたが開いていて、どうやらここから地下に潜ったらしい。あとを追ってノームの洞窟に入るのだ。

⬅ジョーカーは、ノームの金が目当てでここに来たのだ。

➡追いつめたと思いきや、あっさり逃げられてしまう。

さすが トップモデル!?

アジトのこの男に話しかけると、エミリアのコスチュームが替えられる。バカラとシンロウをクリアすると、バニーとピンクタイガーの服装が選べるぞ。

⬅バニーのままクリアしてみるのも一興かと。

タンザー

活力のルーンを手に入れよう

クーロンに戻り、一息ついたら、ルーン集めを再開だ。リージョンシップに乗ると、今度は活力のルーンがあるリージョン、タンザーに飲み込まれる。ここには同じようにタンザーに飲み込まれた人々が生活しているのだ。でも、ルーンはともかく、脱出できるのだろうか？

仲間になるキャラ フェイオン

⬆➡ここには盗賊団の首領ノーマッドと、それから人々を守っている格闘家フェイオンとが対立している。

➡フェイオンに協力すると、ルーン取得に協力してくれる。

VS スライム特大＆スライム大×3

活力のルーンに触れればそれで入手できるのだが、スライムに阻まれてできなくなっている。まず全体攻撃で全員にダメージを与え、そのあと個別攻撃で道を開いていこう。精霊石が3～4個もあれば、かなり楽に闘えるぞ。

⬆➡精霊石などで、まず全体を攻撃。そのあとに1匹ずつ集中攻撃で倒していく。

⬅あと一撃で倒せそうになったら、"触れる"を選択しておこう。

トリニティ ラムダ基地

ハーレムに潜入して動向を探れ！

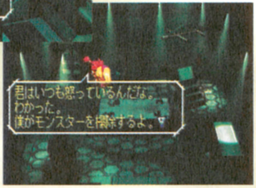
➡またもや人身御供にされてしまう、哀れなエミリア。

今回のジョーカーの追跡情報は、トリニティ・ラムダ基地。ジョーカーはトリニティの執政官ともつながっているようだ。しかも件の執政官、ヤルートは部類の女好き。基地内にハーレムを作っているほどだ。ルーファスはエミリアの美貌を利用して、ハーレムに潜入させようとする。でもエミリアはだいぶ嫌がっているようだ。

ヤルートとジョーカーを追うのだ！

結局ハーレムに潜入することになったエミリア。この基地内では、同じくヤルートに捕まったアセルスと白薔薇姫がいる。さらに別の部屋には、ゾズマがいる。ここはエミリアの単独行動なので、彼らを仲間に加えておかないと、ひとりでここを突破していかなければならないハメになってしまうぞ。

⬅ハーレムを出るとすぐにアセルスと白薔薇姫が仲間になってくれる。



➡アセルスと白薔薇姫が仲間になっていると、ゾズマも仲間になる。

仲間になるキャラ	アセルス・白薔薇姫・ゾズマ

VS リビングアーマー

下の写真のお宝に触れると、リビングアーマーとの戦闘になる。"魅了凝視"を多用するので、万能油は必携だ。

➡取り巻きの敵が結構うるさいので、先に倒してしまおう。

⬅倒すと非常に役に立つアイテムが手に入る。

CHAPTER OF

LUTE リュート

リュートのシナリオは、7人の主人公中、もっとも自由度が高い。逆に言うと、どこで何をすればいいか、自分で決めなければならないのだ。

攻略チャート

- ヨークランド
- マンハッタン
- オウミ
- ドゥヴァン
  - シュライク → ディスペア → クーロン → タンザー
  - スクラップ → ワカツ → ヨークランド → バカラ → IRPO
- ドゥヴァン
- オウミ

ヨークランド

一念発起して、いま旅立つ

いつもブラブラしている生活から一転、一念発起して故郷をあとにするリュート。しかしシップがトリニティの貸し切りで乗れないという。警備員ともめているところに、執政官のモンドが出てきて、乗せてもらえるよう話をつけてくれたのだ。

⬅聞くとモンドもヨークランド出身だという。

マンハッタン

モンドの動きをIRPOが探っている……!?

着いた先は大都会マンハッタン。ショッピングモールでヒューズに会うと、彼はモンドのことをしつこく聞いてきた。IRPOは、モンドの動きを探っているらしい。一体何のためだろうか?

⬅⬆ヒューズもレオナルドも話だけで、仲間にはならない。

オウミ

リージョンシップ"ビクトリア"艦長、ハミルトンとの出会い

オウミのシーフードレストランには、ネルソンのリージョンシップ"ビクトリア"の艦長ハミルトンがいる。話をしたあとで、ネルソン行きのシップに乗ると、ハミルトンがリュートの父とモンドとの昔話を語ってくれた。彼の父とモンドは昔は仲間で、反トリニティ勢力を結成していたらしい。

⬅⬇昔の仲間を裏切り、トリニティの執政官にまでなったモンド。今度は秘密裏に自分の基地を建設中らしい。ハミルトンはその動向を探っている。

仲間になるキャラ	ハミルトン艦長

ルミナス

➡この時点で断わると、ルージュは消えてしまう。

ビクトリアに乗れば、いつでもモンドのところに乗り込めるが、まずは仲間がいないと話にならない。手始めにルミナスにいるルージュに声をかけよう。術の資質集めに協力すると言えば仲間になる。

仲間になるキャラ	ルージュ

オーンブル

ルミナスの陰術屋から行けるオーンブルには、IRPO隊員にして妖魔、というサイレンスがいる。彼の話を聞いて、捜査に協力すると言えば、オーンブルを出たあとで仲間になってくれるぞ。

⬅彼もルージュと同じく、断わるといなくなるのだ。

仲間になるキャラ	サイレンス

シュライク

勝利のルーンを手に入れろ

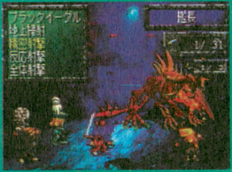
⬆➡コットンは生命科学研究所、ルーファスは武王の古墳のなかにいる。

仲間を集めるついでに、術の資質ももらうという意味で、秘印の術の資質集めのルートを辿ってみるのも手だ。行くべき場所もはっきりするので、適当にウロウロするよりは効率がいいぞ。まずは、勝利のルーンから狙ってみよう。

仲間になるキャラ	コットン・ルーファス

VS　スカルラドン

勝利のルーンが眠る武王の古墳の最深部で、守護者として立ちはだかる。攻撃力はそれほど高くないので、打撃はあまり恐くない。たまに放射火炎などの広範囲攻撃をしかけてくるが、これもこまめに回復していれば、苦労せずに倒せる敵だ。



⬅HPは高めだが、そんなにいやらしい攻撃はしてこない。わりとおとなしめの敵だ。

ディスペア

ルーンを1個でも取得した状態で、クーロンのレストラン前にいるアニーに話しかけてみよう。すると彼女は、解放のルーンがあるディスペアまで道案内してくれるぞ。あとはディスペア内部へと進入し、目指すルーンを探し出せばオーケーだ。

⬆ルーンを持っていないと、話しかけても突っぱねられる。

仲間になるキャラ	アニー

VS ニドヘッグ

恐いのは"百足蹂躙"のみ。といっても100程度のダメージなので十分回復が間に合う。ただHPが15000以上あるので、長期戦は避けられないかも。

⬅連携攻撃さえ出れば、早く倒せる敵だ。

クーロン

保護のルーンは、クーロンの下水道から続く自然洞窟の奥にある。道自体はわかりやすいし、途中に出くわす敵も、チームの強さによるが、それほど強くないので行くのは簡単。しかし問題はルーンを守護している敵、クエイカーワームだ。いちばんの脅威は全体攻撃の"地震"。これを食らっていたらひとたまりもないので、対地震用防具のジェットブーツを全員に装備させよう。

VS クエイカーワーム&ワームブルード×3

➡まず邪魔なワームブルードから倒すのだ。

タンザー

VS スライム特大&スライム大×3

⬅倒した後、スライムが仲間になる。

リージョンシップに乗ると、突然異変が起きて、タンザーに飲み込まれる。ここに住むフェイオンに協力すれば、彼もルーン集めの力になってくれるぞ。活力のルーンを守るスライムたちは、一度倒してもまた復活する。全体攻撃や精霊石で、なるべく一度に倒し、ルーンに触れよう。

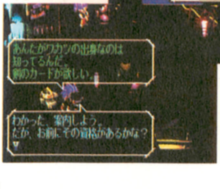
仲間になるキャラ	スライム・フェイオン

スクラップ

カードを集めよう

秘術の資質取得に必要な4枚のカードを集めよう。ドゥヴァンのアルカナ・パレスを訪ね、クーロンでゲンの情報を得たら、スクラップの酒場に行こう。ここでは4人のキャラが仲間になるのだ。パーティーが一気に賑やかになるぞ。

仲間になるキャラ	ゲン・クーン メイレン・T260G



⬅⬆このあとも仲間は出てくるので、必ず全員仲間にしておく必要はない。

ワカツ

パーティーのなかにゲンがいなければ、ワカツに行くことはできない。その場合は、もう一度スクラップに戻ること。さて、ゲンの案内で天守閣にある"剣聖の間"に行こう。カードは、タイミングを合わせてボタンを押し、3枚の絵を同じに合わせたら取れるぞ。

⬅一定間隔で鳴る金属音を聞いたらボタンを押す。

ヨークランド

➡丘の上にサンダーがいる。いっしょに行くか？

ヨークランドにある杯のカードは、酒蔵の人に話を聞き、酒を飲まされた後で、酒神の祠がある沼地に行けばオーケー。ただし酔ってフラついているので、敵にぶつからないように慎重に歩かないと、何度も戦闘に巻込まれることになる。

仲間になるキャラ	サンダー

バカラ

金転がしでひと儲け!?

⬆➡クーロンで売っている金は、買うと値が上がり、売ると値が下がるのだ。

金のカードは、カジノのオーナーのノームが持っている。彼らはとにかく金が好きで、金をいっぱい持ってこいという条件を出してくるぞ。いっぱいといっても4つあればいい。クーロンでは、金は1個1000クレジットと高い。半額の500クレジットで買えるネルソンで購入しよう。これなら2000クレジットで済む。この金をクーロンで売ると、3000くらいまで増やせるので、これでまたネルソンに行って金を買えば、そんなに痛手にならないのだ。

仲間になるキャラ	エミリア

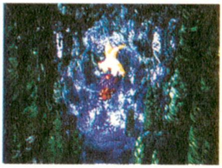
IRPO

IRPOにある盾のカードを入手するには、隊員のヒューズに協力して、ムスペルニブルの山の頂上に咲く花を持って帰ればいい。ただし、山頂では朱雀との戦闘があるので、これに勝たないとダメ。

仲間になるキャラ	ヒューズ・(朱雀)

⬆紅炎石を使うなど、火炎攻撃対策をしておこう。

朱雀を仲間にするには？



➡氷づけの朱雀と山頂の朱雀は別物だぞ。

ムスペルニブルの山中で、一定条件を満たすと、山のどこかに雪ダルマが出現する。これに触れると戦闘が始まるので、勝てば、山のなかで氷漬けになっている朱雀を仲間にすることができるぞ。どうすれば雪ダルマが出るかは、いまはまだヒミツ。自分でやりかたを見つけ出してみよう。

オウミ

水に住む妖魔、メサルティムに会う

オウミの領主の家には地下室があり、そこから巨大な地下道に続いている。その奥にある泉に行くと、上級妖魔がいれば水に棲む妖魔メサルティムが出てきて、仲間になってくれるぞ。ただし、仲間にサイレンスがいる場合は、メサルティムが彼を恐れて逃げてしまうので、仲間にはなってくれないのだ。

⬆サイレンスが黙っているので、怒らせてしまったと思ったらしい。

仲間になるキャラ	メサルティム

そしてモンド基地へ……!!

アイテムを売るならここ！

ここでは、武器・防具やアイテムなどを買い取ってくれるお店をピックアップした。不要な荷物はここで売ろう。

クーロン　買い取り屋

←防具を売るならここで間違いはない。

レザーブーツ	7
レザーグラブ	10
リジッドレザー	45
毛皮	100
炎獣の革	400
魔獣の革	800
竜鱗の盾	3000

シュライク　中島製作所

←ここでは剣や刀を買い取ってくれる。

ボーイーナイフ	10
ブロードソード	20
クックリ刀	20
レーザーナイフ	30
サムライソード	50
セラミックサーベル	60
ツインソード	80
高周波ブレード	110

スクラップ　ジャンク屋

←重火器は、買い値が高いのでわりとお得だ。

インスタントキット	20
強化装甲	2000
ベヒーモス	3000
デュエルガン	3500
ストーカー	5500
重粒子砲	6000
ブリューナク	8500
ハイペリオン	10000

まだまだほかにもあるぞこんな店

見つけにくい場所にある店をふたつ紹介。ひとつはクーロンの下水道にいる怪しげな男。裏メモリーボードを売ってくれるぞ。もうひとつは同じくクーロン裏通りにある重火器店だ。見つけたらぜひのぞいてみるといいぞ。

←ちなみに1回買うとそれでもうおしまいなのだ。

→超強力な重火器がズラッと並んでいるぞ。

知識の章

ここでは、技・術・アイテムなどのデータを
見やすいように表としてまとめた。
プレーするときの助けとして活用してほしい。

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

技

剣技

極め	名称	WP	解説
初等			
	なぎ払い	0	敵の胴を凪いでスタンさせる。
	切り返し	1	右、左と敵の頭部を連続して打つ。
	巻き打ち	2	中段青眼から、スパーンと打ち抜く。
	諸手突き	2	両手攻撃の突き技。
	二刀十字斬	2	両手攻撃技。二本の刀で横縦と十字に斬る。
	スマッシュ	3	力任せに剣を叩きこんで敵を粉砕する。威力が大きい反面、かわされやすい。
皆伝			
	飛燕剣	2	遠隔攻撃技。死角から襲いかかるカマイタチ（風の刃）で敵を攻撃する。
	稲妻突き	2	両手攻撃技。電光石火の突き。突かれた者は端まで吹っ飛び、跳ね返ってくる。
	天地二段	3	落雷のように頭部へ叩き下ろし、草刈りのような足払いが続く連続攻撃。追加効果はスタン。
	払車剣	4	車輪が転がるような剣の軌跡で、複数の敵を同時に斬りつける技。
	柳枝の剣	4	敵の眼前の地を叩き、反動で跳ね上がる剣で敵の喉元を突く技。
	ディフレクト	1	装備しているだけでいいオートカウンター。自分と周囲の仲間への攻撃を剣で弾いて防ぐ技。
	ベアクラッシュ	5	打撃技。剣の峰で敵の急所を打ち、内部に畜積する打撃のパワーによりダメージを与える。
	デッドエンド	6	突き、払い、飛び上がって上空から敵を地面へザックリと突き刺す技。
奥義			
	逆風の太刀	5	払い抜け、抜け様に返しの一太刀が加わった技。
	神速三段突き	7	両手攻撃技の三段突き。連携すれば防御不能の相手への攻撃となるため、すべて急所を貫いて飛躍的に威力が上昇する。
	かすみ青眼	4	両手攻撃技。装備しているだけでいいオートカウンター。中段青眼から敵の攻撃を見切ってかわしつつ攻撃する。
	無拍子	7	予備動作なしにヒョイと敵のかたわらを過ぎ、ザクリと剣で襲う技（回避/カウンター不能）。
	烈風剣	5	数多くの剣閃を飛ばして敵全体を攻撃する技。空中にいる敵には致命的となる。
	二刀烈風剣	5	烈風剣の強化版。
	清流剣	7	流れる足運びでするすると歩み寄り、神速で払い抜ける芸術的抜き技。濁流剣を取得していると憶えにくい。
	濁流剣	7	分身しながら駆け寄り、すれ違い様に滅多斬りにする。清流剣を取得していると憶えにくい。
	十字留め	1	両手攻撃技。刀をクロスし、敵の攻撃を受け止める。自分への攻撃を鉄壁で防ぐ。

ライジングノヴァ	7	正面に剣を下げ地を這うように進み、逆手で敵の喉を突き、自分も飛び上がって敵をその勢いで跳ね上げる技。
ロザリオインペール	8	両手攻撃技。ターゲットの十字上の急所を突いてダメージを与える。アンデッドに特効。

銃技

名称	WP	解説
精密射撃	2	ディレイアクション。必中だが暗闇状態では外すこともある。特定の種族や性質に有効なバリエーションが増える成長型技能。拳銃でも使えるが、ライフル系ととくに相性が良い。
集中連射	4	一体の敵の身体中に弾丸を散らし射ち込む。能力値が上がると、連射数が上昇する。銃のほうが連射性が高く、2丁拳銃でバリバリ射ちまくることも可能。
全体射撃	4	集中連射を敵全体に対して行なう。ライフルでは選択不可。2丁拳銃でバリバリ射ちまくることも可能。
曲射	2	状況や位置関係などで威力、性質が変わる。
反応射撃	3	敵が行動する直前に射撃し、その行動を止めたり（スタン）、腕や足を打ち抜き、行動の成果を低下させる。
地上掃射	1	地面に向かって全弾を発射する、敵全体をスタンさせる技。残弾数が少ない場合、敵のほとんどに効果を与えられない。空中にいる敵には効果なし。
十字砲火	4	クロスファイア。一体の敵を十字に撃ち抜いて大ダメージを与える。弾丸を5発消費するので、弾丸が少ないと中途半端なダメージしか与えられない。
跳弾	5	障害物に隔てられていても、敵を狙撃することができる。ライフル系と相性が良い。能力に応じ2、3クッションと複雑な跳弾となる。クッション数が増えると威力低下、クリティカル率上昇。

銃技能

名称	WP	解説
早撃ち	0	銃による攻撃がすべてファストトリックになる。ただし、弾込めが必要な場合は強制的にディレイアクション。他の技と組み合わせて使用する。
2丁拳銃	0	集中攻撃や全体攻撃、地上掃射などが2丁拳銃で攻撃できる。早撃ちとも重複可。

体術

極め	名称	WP	解説
初等			
	パンチ	0	殴り技の基本。
	キック	0	蹴り技の基本。
	空気投げ	1	両手攻撃技。投げ技の基本。追加効果スタン。
	サミング	1	目つぶしとダメージを与える。暗闇効果。
	スライディング	2	敵に駆け寄り、スライディングで下半身を攻撃する。素早さを低下させる効果もある。空中にいる敵には命中しない。
	ローリングクレイドル	2	相手を引きずり回してその行動を封じる。多少のダメージとスタン効果があるが、仕掛けた当人もスタンしてしまう。
	スウェイバック	1	自分への攻撃を最小の動きでかわす。持っているだけで発動するオートカウンター（体術待機中に限る）。
皆伝			
	短勁	3	敵の内部からダメージを与える発勁。打撃耐性のある敵にも効果がある。
	裏拳	2	大きく敵側に踏み込み、敵の甲で遠心力を利用した強力な一撃を与える技。
	爆砕鉄拳	4	力任せの連打で敵を打ち砕く。正確さとは無縁の攻撃なので、素早い敵には通用しにくい。
	あびせ蹴り	3	勢いよく前転し、敵に踵を浴びせるようにして蹴りつける技。
	当て身投げ	2	敵の腕による直接攻撃に反応するオートカウンター（体術待機中に限る）。攻撃を受け流して、そのまま敵を投げ飛ばす。追加効果はスタン。
	スープレックス	4	両手攻撃技。正面のときはファルコンアロー、背後に回った場合は投げっ放しジャーマン、空中の敵にはスイングDDT。
	ジャイアントスイング	6	能力によって回数、効果は変化する。能力が上がれば画面外へ投げてしまう（戦闘から除外）。追加効果はスタン。
奥義			
	金剛神掌	6	周囲の気を集め身体に畜積し、掌を押し当ててそこからすべてを敵の体内に注ぎ込む。
	バベルクランブル	5	敵の首に飛びついて、首を支点にクルリと半回転。ネックブリーカーの要領でそのまま飛び上がって首を絞めたまま落下する。
	三角蹴り	7	敵の死角から必殺の飛び蹴りを見舞う。
	鬼走り	5	拳で地を打ち、一直線に伸びる衝撃波で線上の敵すべてを攻撃する（空中の敵には効果なし）。
	どつきまわす	4	暗いところに連れ込み、ひたすらどつきまわす。
	ロコモーションG	5	連続ジャーマンスープレックス。能力が上がると連続回数が増える。
	ドラゴンスクリュー	3	敵のキック技のみに反応するオートカウンター（体術待機中に限る）。自分へのキック攻撃を受け、投げ飛ばす。

ヒーローの特殊攻撃

極め	名称	WP	解説
パンチ／体当たり系			
	ブライトナックル	0	光のパンチ。命中時に拳が輝く。
	スパークリングロール	2	光のパンチの左右連打。
	フラッシュスクリュー	4	光のコークスクリューパンチ。命中後身体から光が溢れ、四散する。
	アル・ブラスター	2	光の気弾。遠距離攻撃可。
	アル・フェニックス	7	光をまとって体当たり。
キック系			
	シャイニングキック	1	光の飛び蹴り。命中時に足がキラリと輝く。
	ディフレクトランス	5	光の三角蹴り。クッションしてから輝きキック。
	ファイナルクルセイド	5	光の全体回復。自分のLPを削って味方全体の回復を行なう。
レイブレード系			
	レイブレード	0	アルカイザー愛用の光線剣の技。
	カイザーウイング	1	レイブレードでなぎ払い、光のブーメランで敵を襲う。遠距離攻撃も可能。
	カイザースマッシュ	4	レイブレードでスマッシュ。切れ味抜群。

重火器による攻撃

名称	解説
ブラスター	ハンドブラスターから電磁加速粒子を発射するときの攻撃名。
ブラスターソード	ハンドブラスターの粒子を剣状に収束させたときの攻撃名。
パラライザー	ハンドブラスターの出力を抑え、発射したときの攻撃名。
ソニックブラスター	ソニックブラスターで攻撃したときの攻撃名。
水撃	水撃銃で攻撃したときの攻撃名。
熱線放射	熱線放射銃で攻撃したときの攻撃名。
電磁放射	電磁放射銃で攻撃したときの攻撃名。
バルカン	ハンドバルカン、マシンバルカンで攻撃したときの攻撃名。
電撃砲	電撃砲で攻撃したときの攻撃名。
火炎放射	火炎放射器で攻撃したときの攻撃名。
電束放射	電束放射器で攻撃したときの攻撃名。
プラズマガン	イオンライフル系の重火器で攻撃したときの攻撃名。
ロケット弾	バズーカ砲系の重火器で攻撃したときの攻撃名。
でたらめランチャー	ドビーランチャーで攻撃したときの攻撃名。
ミサイル	ミサイル系の重火器で攻撃したときの攻撃名。
レーザー	光線銃系の重火器で攻撃したときの攻撃名。

パーツ類／プログラム類

パーツ類／プログラム類

種類	名称	WP	解説
プログラム			
	エネルギー補給	0	戦闘中にメカのWPを回復する。
	論理爆弾	4	メカの頭脳を狂わせる。
	ジャマー	1	敵のメカすべてをスタンさせる。
	催眠フラッシュ	2	敵全体を眠りに誘う。
	カウンターECM	0	ECMを無効化する。
	マグニファイ	15	威力は倍増するが、使用した兵器が故障する。
	射撃マスタリー	0	銃などの攻撃力がアップする。
	剣闘マスタリー	0	剣などの攻撃力がアップする。
	マクスウェルシステム	0	戦闘中にWPが自動回復する。
	自己修復	0	戦闘中にHPが自動回復する。
	ヘッジホグシステム	0	迎撃プログラム。
	多段斬り	5	剣を装備していると使える。
	無伴奏ソナタ	4	音による敵全体への攻撃。
	ハンマークラッシュ	4	ハンマーを振りかざし体当たりをする。
	神威クラッシュ	4	捨て身の体当たりで敵に大ダメージを与える。
	集中射撃	3	機関砲を装備していると使える。
	範囲射撃	3	機関砲を装備していると使える。
	レーザー回避	0	レーザー攻撃を回避し無効化できる。
	ロケット弾回避	0	ロケット弾を回避し無効化できる。
	バルカン回避	0	バルカン等の実弾兵器を回避し無効化できる。
ボディパーツ			
	ビームソード		ビームで形成された剣で攻撃する。
	連装ミサイル		複数のミサイルを一体の敵に向けて発射する。
	マイクロミサイル		全体攻撃。小型ミサイルを周囲にばらまき、すべて必中する。
	レールガン		電磁場で弾丸を加速し、レールを使い発射する。
	電磁ハンマー		ハンマー系の武器を使った時の攻撃名。
	機関砲		マシンガン。実弾を連射し攻撃する。
	レーザー		圧縮レーザー砲などの光線による攻撃。
	修理装置		メカのHPと異常状態をすべて直す。
	グラビトン		重力線をぶつけて攻撃する。
	ビット		射出後に自動で敵を攻撃してくれる。
	ECM		ミサイルの命中率を0にする。
拡張パーツ			
	追加メモリーボード		プログラム数を拡張できる。拡張数は1。
	ナカジマ機動ボード		メカの性能アップ。拡張数は0。
	ナカジマ戦闘ボード		プログラム数を拡張できる。拡張数は1。
	スクラップパーツ		メカの能力値をアップさせるパーツ。

カウンター/見切り

種類	名称	WP	解説
回 避			
	ディフレクト	1	自分自身と、付近にいる味方への攻撃をガードする。
	十字留め	1	自分への攻撃を高確率でガードする。
	スウェイバック	1	自分への攻撃を回避。
カウンター			
	かすみ青眼	4	自分への攻撃を回避し、反撃する。
	当て身投げ	2	敵モンスターの腕による直接攻撃を受け流し、そのまま投げ飛ばす。
	ドラゴンスクリュー	3	自分へのキック攻撃をキャッチし、そのまま投げ飛ばす。
	ファイアバリア	0	装備していると熱に強くなり、直接攻撃する者に炎のカウンターをくり出す。紅炎石を使用すると、前記の効果が一度だけ得られる。敵から火炎攻撃などを受けた場合も同様の効果を受けることがある。
	フリーズバリア	0	装備していると冷気に強くなり、直接攻撃する者に冷気のカウンターをくり出す。銀氷石を使用すると、前記の効果が一度だけ得られる。敵から冷気攻撃などを受けた場合も同様の効果を受けることがある。
	サンダーバリア	0	装備していると電撃に強くなり、直接攻撃する者に電撃のカウンターをくり出す。雷の結晶を使用すると、前記の効果が一度だけ得られる。敵から電撃攻撃などを受けた場合も同様の効果を受けることがある。
	カウンターフィア	0	装備していると直接攻撃する者に恐怖による精神攻撃を与える。
	サイ・リフレクター	0	装備していると装備者をターゲットとする術を跳ね返す。
見切り			
	吸血見切り	0	吸血、炎のくちづけを無効化する。
	タッチ見切り	0	ゴーストタッチ、パラリシスタッチ、デスタッチ、グレムリンタッチを無効化する。
	烈風見切り	0	烈風剣、二刀烈風剣、烈風撃を無効化する。
	ふみつけ見切り	0	ふみつけを無効化する。
	しっぽ見切り	0	しっぽ、尾撃を無効化する。
	針見切り	0	針、毒針を無効化する。
	体当たり見切り	0	体当たり、突進、ぶちかまし、百足蹂躙を無効化する。
	翼見切り	0	翼、グライダースパイクを無効化する。
	パウダー見切り	0	胞子、デッドリーパウダー、死人ゴケを無効化する。
	落雷見切り	0	落雷を無効化する。
	地響き見切り	0	地響き、地震を無効化する。
	岩石見切り	0	岩石を無効化する。

凝視見切り	0	マヒ凝視、魅了凝視、石化凝視、死の凝視を無効化する。
リドル見切り	0	スフィンクスリドルを無効化する。
誘惑見切り	0	誘惑、フェロモンを無効化する。
閃光見切り	0	閃光を無効化する。
ネット見切り	0	スパイダーネット、ブレードネット、エクトプラズムネットを無効化する。
デスグリップ見切り	0	デスグリップを無効化する。

特　殊

反応射撃	3	何か行動しようとした敵に攻撃、スタンさせる。
光の剣	7	ディフレクトの効果を与える。
硝子の盾	5	一度だけ敵の攻撃を硝子の盾が守り、直接攻撃するものにはカウンターでダメージを与える。
魔術師	7	攻撃を受けると消滅する分身。消える際に攻撃してきた者も道連れにすることがある。

モンスターの攻撃方法

モンスターの攻撃方法

種類 名称	WP	範囲	解説
頭　部			
牙	0	単体	牙で敵単体を攻撃する。
ファングクラッシュ	2	単体	強力な牙の攻撃を与える。
ダガージョウ	3	単体	牙のエイミング。クリティカルする。
クチバシ	0	単体	クチバシで突いて攻撃する。
角	1	単体	角で突いて攻撃する。
麻痺凝視	1	単体	敵を麻痺させる。
魅了凝視	3	単体	敵を魅了する。
石化凝視	5	単体	敵を石化する。
死の凝視	4	単体	敵を即死させる。
催眠	0	単体	敵に催眠をかける。
吸血	1	単体	敵のHPを吸収する。
丸のみ	3	単体	敵単体を飲み込む。飲み込んだ者がダメージを受けるごとに、飲み込まれた者も2分の1のダメージを受ける。その際、一定確率で吐き出す可能性もある。
石化撃	6	単体	コカトリスなどが得意とする攻撃。ダメージとともに石化効果を与える。
ダブルアクス	2	単体	連続で斧を叩きつけるような激しい打撃攻撃。
ブレインクラッシュ	3	単体	攻撃に成功すると、「知力」を下げることがある。
腕　部			
打撃	0	単体	打撃攻撃。
ハサミ	0	単体	打撃攻撃。
強打	4	単体	強力な打撃攻撃。
ねこだまし	0	単体	敵をスタンさせる。
サミング	1	単体	めつぶし。暗闇効果を与える。
触手	5	単体	複数回の打撃を与える。
爪	0	単体	ヒッカキ攻撃。
毒撃	3	単体	ヒッカキやカミツキなど、毒を伴う攻撃の総称。
ゴーストタッチ	2	単体	敵のHPを吸収する。

デスタッチ	4	単体	敵を即死させる。
パラリシスタッチ	0	単体	敵を麻痺させる。
ブレード	1	単体	斬る。
烈風撃	3	敵全	敵全体にかまいたち攻撃。
怒りの鉄拳	3	単体	身体に蓄積された痛みを強力な打撃に変え、敵に反撃する。
グランドヒット	5	円状	敵を上から叩きつけ、外しても敵全体に地震攻撃を与える。
ヒートスマッシュ	3	単体	熱い一撃、パンチもしくは剣で攻撃する。
アイススマッシュ	3	単体	冷たい一撃、パンチもしくは剣で攻撃する。
タイタスウェイヴ	6	帯状	ワイドショット、幅広で直線上の敵に振動波のダメージを与える。
突き	0	単体	敵に突き攻撃を与える。

脚 部

キック	0	単体	キック攻撃。
ふみつけ	4	単体	ふみつけて大ダメージを与える。
しっぽ	1	単体	打撃＋スタン。
尾撃	3	円状	自分中心の円形範囲に打撃＋スタン。
足払い	1	円状	自分中心の円形範囲にスタン（ダメージなし）。
スカッシュ	3	単体	針攻撃。尻尾から針を飛ばして攻撃する。
毒針	5	単体	突き刺し攻撃＋毒。
フェイント	1	単体	スタン。
百足蹂躙	4	帯状	ベルト状の範囲を駆け抜け、その範囲内の敵を蹴散らしてダメージを与える。
ミニオンストライク	6	敵全	己の容姿に似せた使い魔たちを使役して、敵全体を攻撃する。

身 体

毛繕い	0	自身	身体を舐めて、自分のHPを回復する。
まきつき	5	単体	締めつけてダメージ＋麻痺。
体当たり	1	単体	体当たり。後ろに吹っ飛ばすプッシュの効果。
突進	2	帯状	ターゲットまでの直線上の敵を全員攻撃。スタンさせる。
ぶちかまし	5	帯状	幅広の直線上に有効な突進。スタンさせる。
暴走	4	敵全	画面中を走り回る。ダメージのみ。
翼	1	単体	翼を使った痛い攻撃。
グライダースパイク	5	単体	滑空して体当たりする攻撃。
振動波	6	敵全	羽音の攻撃。
炎のくちづけ	4	単体	HPを吸収し、ときどき「魅了」することがある。
胞子	1	円状	円形範囲内にダメージ＋眠り。
シードバルカン	1	扇状	コーン範囲内を種子で射撃攻撃。
溶解液	0	単体	溶解液を飛ばして攻撃する。
針	0	単体	針を飛ばして攻撃する。
ファイアバリア	0	自身	炎のバリアを張り、直接攻撃してきた敵にダメージを与える。
フリーズバリア	0	自身	冷気のバリアを張り、直接攻撃してきた敵にダメージを与える。
サンダーバリア	0	自身	雷のバリアを張り、直接攻撃してきた敵にダメージを与える。
カウンターフィアー	0	自身	恐怖のバリアを張り、直接攻撃してきた敵を混乱させる。
サイ・リフレクター	0	自身	術で攻撃されたとき、その術を反射する。

ブレス

高温ガス	4	円状	高温のガスを吐き、範囲内の敵にダメージを与える。
火炎	3	円状	火炎を吐き、範囲内の敵にダメージを与える。
放射火炎	5	扇状	火炎を放射し、範囲内の敵にダメージを与える。
冷気	3	円状	冷気を吐き、範囲内の敵にダメージを与える。
電撃	2	帯状	電撃を吐き、範囲内の敵にダメージを与える。
放射電撃	5	扇状	ワイパーのように、扇形範囲を電撃で一舐めする。
スミ	1	単体	ダメージ＋暗闇。
水撃	1	単体	水鉄砲。敵単体にダメージ＋プッシュ。
悪臭	2	円状	能力を低下させ、敵にダメージを与える。
毒ガス	3	円状	毒のガスを吐き、敵を毒状態にする。
石化ガス	6	扇状	石化ガスを吐き、敵を石化させる。
睡眠ガス	2	円状	睡眠ガスを吐き、敵を眠らせる。
トリップガス	4	円状	精神を狂暴化させるガス。円形範囲内にダメージと狂戦士効果を与える。
ビートルジュース	4	円状	範囲内の敵に液状ミサイルで攻撃。着弾時に円形に拡がる。
強酸	3	単体	強い酸を飛ばし、敵にダメージを与える。防御力低下。
死人ゴケ	6	円状	悪名高い胞子攻撃の一種。ダメージ＋毒＋狂戦士の効果を与える。
毒液	1	単体	毒の液を吹きつけ、敵を毒状態にする。
スフィンクスリドル	7	単体	謎掛けをする、見切れなければ即死。

魔法能力

生気吸収	4	単体	吸血ミサイルを発射する。
誘惑	3	敵全	異性全体を魅了する。
フェロモン	4	円状	自分中心の円形範囲を魅了する。
閃光	0	敵全	敵全体を暗闇で包む。
スパイダーネット	1	円状	円形範囲の敵の素早さを低下させる。
ブレードネット	3	単体	ダメージ＋麻痺の効果を与える。
エクトプラズムネット	4	単体	即死攻撃をする。
落雷	3	単体	上空から雷を落とす。
ペインパウダー	2	単体	遠距離攻撃のできる目潰し。暗闇効果を与える
毒霧	5	敵全	敵全体を毒にする。
イルストーム	4	敵全	敵全体を毒にする。
強風	5	敵全	全体にダメージ＋プッシュアウト、対空クリティカル。
竜巻	5	単体	対空の強ダメージ攻撃。スタン効果を与える。
聖歌	6	敵全	敵全体に音波攻撃。アンデッドにはクリティカル。
マジカルヒール	5	単体	仲間ひとりのHPを回復。
アシスト	2	単体	仲間ひとりの最高能力をさらに高める。
スポイル	2	単体	敵単体の最高能力を低下させる。
グレムリンタッチ	2	単体	メカを強制的にステータス異常にする。
ヒートウェイヴ	5	敵全	熱風で全体攻撃。
マイティサイクロン	6	単体	投げ技。
メイルシュトローム	8	敵全	津波で敵全体を攻撃。
エルフショット	1	単体	魔法の矢で敵単体を攻撃し、能力を低下させる。
超音波	2	扇状	超音波で、エリア攻撃する。
ララバイ	2	敵全	音波攻撃、場の全員を眠らせる。
スクリーム	4	敵全	全体の音波攻撃、ダメージ＋精神攻撃を与える。
サイレン	7	敵全	全体の音波攻撃、ダメージ＋術の妨害（術スタン）。

ぽんぽこ	1	味全	自分と仲間をパワーアップする。
ライトボール	2	敵全	全体攻撃、ダメージ+暗闇の効果を与える。
地響き	5	敵全	地上攻撃の全体ダメージ+スタン。
地震	5	敵全	地上攻撃の全体ダメージ。威力は大きいが効果はターンエンド。
流砂	3	円状	地上攻撃。自分中心に砂を流し、敵にダメージを与える。
岩石	2	単体	岩石を投げつける。
磁気嵐	7	敵全	全体ダメージ&メカのみスタン。
バトルソング	3	全体	敵味方全員の攻撃力をアップする。
サッドソング	3	全体	敵味方全員の攻撃力をダウンさせる。
シルフィード	5	単体	風精を使役して敵を切り刻む。
イグニスストリーム	7	敵全	全体に炎のダメージを与える。
生命の雨	4	味全	自分のLPを1使い、倒れた味方全員(自分を除く)のHPを回復させる。

その他

光合成	0	自身	植物系モンスターの場合、日の当たっているところであればHPが回復する。
死の属性	0	自身	アンデット系モンスターの場合、日の当たらないところであればHPが回復する。

陰陽の系統

術

種別	名称	JP	解説

◆陰術　光の力を集め、それによって生ずる影と幻を操る術。

◆陽術　光の力を集めて奇跡を起こす術。

陰 術

パワースナッチ	1	ターゲットのHPを奪い取る。
ハイドビハインド	1	ターゲットの背後に忍び寄る影を見せ、振り向かせてその方向を変えてしまう。
シャドウネット	3	地を伸びる影の網で敵全体を捕らえ麻痺させる。
ダークスフィア	4	場のエネルギーを中和する負のエネルギーで作られた重力弾を投げつけて攻撃する。

陽 術

太陽光線	1	眩しい陽光を集めて敵単体を攻撃。アンデッドにとくに効く。
スターライトヒール	2	仲間ひとりを光の力で回復。
フラッシュファイア	4	地を覆う光の火炎で敵全体にダメージを与える。追加効果に暗闇。
フラッシュフラッド	5	光の洪水で敵全体に暗闇の効果を与え、画面外に吹き飛ばす。
光の剣	7	光の剣を作り敵を攻撃する。光の剣はその戦闘中に、武器にも、敵の剣攻撃を弾く盾にもなる。

場の系統

◆時術　時間を操る術。とても強力で入手も難しい。

◆空術　空間を操る術。とても強力で入手も難しい。

種別	名称	JP	解説
時術			
	ディレイオーダー	1	敵の運動性を低下させる。
	タイムリープ	3	敵の行動を強制的に終了させる。
	カオスストリーム	9	敵全体にでたらめなダメージを与える。
	時間蝕	5	敵の運動を低下させ、石化させる。
空術			
	ヴェイパーブラスト	1	敵単体に空気を固めてぶつける。命中と同時に破裂し、空中にいる敵には効果大。
	バニッシュ	3	一体の敵を消し去る。
	リバースグラビティ	6	敵全体に作用。一瞬だけ重力を反転、地上の者は空中へ飛び、空中の者は地上に落下しダメージを受ける。
	ヴォーテクス	3	あらゆる術の効果を打ち消す。

魔法の系統

◆魔術　「マジックキングダム」で育まれた術の系統。超自然の力を使役する術。

◆妖術　「ファシナトゥール」の術。妖魔は標準でこの術の資質を持っている。術屋で購入可能だが、妖魔が妖術を買うのは恥ずかしい行為である。

種別	名称	JP	解説
魔術			
	エナジーチェーン	1	エネルギーの鎖で敵単体を攻撃。能力が上がると、麻痺効果つきの術となる。
	インプロージョン	3	敵を爆発させて、ダメージを与える。
	サイコアーマー	2	魔法の鎧でひとりの防御力を上昇させる。
	ゲート	0	異次元の扉を開き、訪れたことのあるリージョンへ移動する。
	ヴァーミリオンサンズ	8	天から赤いルビーの多面体が下りてきて、中央で破裂、粉々になったその破片が、赤く輝く砂嵐となり敵全体を攻撃する。
妖術			
	ファッシネイション	1	敵単体を魅惑する。
	幻夢の一撃	3	さまざまなイリュージョン(幻)を呼び出して攻撃する。ダメージに加えて、呼び出したイリュージョンにより様々な追加効果がある。 ○黒猫：猫。スタン、眠り、麻痺のいずれか。 ○ナイトメア：馬。ダメージ＋悪夢。 ○ジャッカル：犬。ダメージ＋再生禁止。 ○コカトリス：鶏。ダメージ＋石化。 ○リーパー：死神。ダメージ＋デス。

	硝子の盾	5	硝子の盾を作り出す。敵の攻撃を一度だけ受けて、砕け散る。その攻撃が接攻撃の場合には、砕けた破片によって攻撃者にダメージも与える。

精神の系統

◆心術　「京」で生まれた術。精神修養により「サトリ」から取得される。自分自身に関わるものが多い。

◆邪術　強力な念によって他者を呪う呪術(敵専用)。

種別	名称	JP	解説
心　術			
	克己	2	自分を回復、あらゆる状態異常も直す。
	呪縛	2	敵単体を金縛りにする。
	生命波動	2	裂帛の気合で、体内で高めた生命の力を槍に変え、敵を撃つ。
邪　術			
	痛覚倍増	1	敵全体に念を飛ばし、痛感覚を倍増させる。
	呪殺	4	強力な念を込めて敵単体を直ちに意識不明に追いやる。ただし、呪殺に失敗すると自分が意識不明になってしまう。
	激痛	1	周囲全体に強力な念を飛ばし、激しい痛みを感じさせてそのターンの行動を封じる(スタン状態)。

秘印の系統

◆秘術　虚空に描いたタローのシンボルで奇跡を起こす。「アルカナ・ソーサリー」

◆印術　護印。対象にルーンで力を付与する。「ルーン・エンハンス」

種別	名称	JP	解説
秘　術			
	剣	1	3本の魔法の刀(日本刀)を作り出し、3方から同時に一体の敵を切りつけて攻撃する。
	盾	3	月桂樹に飾られた盾で味方全員を祝福、守護する。全員の防御に関する能力を上昇させる。
	杯	3	杯から湧き出る水でひとりの悪化した状態を完全に癒す。
	金貨	3	周囲に振りまいた金貨の幻で注意を惹き、引っ掛かった敵に方向を変えさせたり、実行中の行動を中断させたりする効果がある。パワーアップすると、金貨につられて何体かの敵は去っていく。
	魔術師	7	トラップの術。自分の分身一体を出現させる。この分身に攻撃を仕掛けた者は、異次元の無限迷宮へと葬り去られる。

印術		
勝利のルーン	1	味方の武器をパワーアップ。
活力のルーン	2	味方に再生能力を与える。
保護のルーン	2	味方を護印で隠す。
解放のルーン	4	味方を石化、麻痺、睡眠から守る。
壁のルーン	8	味方を飛来する弓矢や弾丸から守る。

武器

剣

種類 名称	攻撃力	解説
直剣		
ボーイーナイフ	7	片刃のハンティングナイフの一種。扱いやすく、命中精度が高い。
シャドウダガー	9	魔法の短剣。影を斬る能力がある。「影縛り」という力を秘めた剣。
レーザーナイフ	15	レーザーによる力場で物を斬るハイテクナイフ。
ブロードソード	11	広刃でずしりとした重量感があり、破壊力に優れる剣。
ツインソード	20	大型のハサミのような形状をした二枚刃の剣。一振りで二度斬りつけられる。
グリランドリー	42	古代の悪魔が剣の形をとったもの。「ファイナルストライク」が使える。敵から入手する。
ルーンソード	50	刀身に強化のルーンが刻まれた剣。その魔法的な力により、切れ味を倍加している。「勝利のルーン」が使える。
スプラッシュソード	49	触れた者を粉々に粉砕してしまう「分子分解」という力を秘めた魔法の剣。
トゥィギーロッド	52	小枝のように細い刀身を強い魔力で支える剣。その魔力を解き放つことで剣を爆発させるという究極の攻撃「ファイナルストライク」も可能。
ゼロソード	60	良質な鉄を、当代最高の技術を駆使して鍛え上げた剣。
黒曜石の剣	64	黒曜石からなる刀身は非常に強固だがその重量も凄まじく、生半可な筋力では持ち上げることさえままならない。巨人族の戦士が愛用している。
セラミックサーベル	22	高度な技術によって加工されたセラミック製の刃を持つ剣。とても軽く、破壊力も大きい。
高周波ブレード	30	ハイテクソード。刀身を走る高周波で触れるものを切り刻む。
ジャッカルブレード	33	「汚れた牙」という力を秘めた剣。
竜鱗の剣	72	あらゆる物質中でもっとも堅いと言われる竜鱗を鍛えて作りだされた剣。岩石をバターのように切り裂くその切れ味は、数多の汎世界でもほかに類をみない。
幻魔	70	妖魔のみに伝わる特殊な技法で作られた神秘的な魔剣。剣そのものが攻撃に対して反応し反撃するという特異な性質を持つ。
金獅子の剣	75	金獅子姫愛用の剣。
レイブレード	45	アルカイザー専用。愛用している光線剣。

フィーンドロッド	13	下級妖魔たちの魔法で強化された細身の剣。「ファイナルストライク」が使用できる。

曲剣/刀

クックリ刀	10	本来草木を凪ぐのに利用されるため、刃が内側にある片刃刀。軽量の割りに切れ味は鋭く、殺傷能力は高い。
サムライソード	19	科学的に再現された、古代の武器である刀のレプリカ。
刀	34	無銘の刀。優美な刀身は非常に高品質で、技量の優れた者が振るうと絶大な威力を発揮する。
流星刀	55	非常に高度な古代技術をもって「陰鉄」を鍛えて作られた刀。七色の刀身は星々の力を秘める。
月下美人	69	伝説に名を残す刀匠たちが、その最高級の技術の集大成として鍛えた破壊的労作。あくまでも優美な曲線を持ち、その切れ味は幻魔や竜鱗の剣に勝るとも劣らない。

その他

鉄パイプ	—	水道管などに使う鉄のパイプ。

銃

種類 名称	攻撃力	弾数	解説
ハンドガン			
アグニSSP	9	15	兵器メーカー「アグニインダストリー」のベストセラーオート拳銃。
アグニCP1	12	13	強力な弾丸を発射できる軽量な護身用拳銃として、高い評価をうけている「アグニインダストリー」のコンパクトピストル。
マークエルフ	25	5	スナイパーガンとして非常に高い精度を誇る銃で、裏のルートで人気が高い。これは、そのモデル11。
ブラックイーグル	28	6	強力な火力を誇る大口径ハンドガン。
デュエルガン	55	1	決闘用拳銃。装弾数は1発だが、撃ちだされる弾丸は魔的な力を帯びる。
禅銃	45	16	魔術「ゲート」の哲学的背景となっているリージョン後退理論に基づいて産み出された、科学を母とする魔法の銃。
リーサルドラグーン	60	5	現代科学の粋を集めて作りだされた、究極の狙撃小銃。
壊れた銃	—	—	壊れた拳銃。
練習銃	—	—	訓練用の拳銃。
アグニMBX	36	20	「アグニインダストリー」の最新式小型マシンバルカン。優れた連射性と集弾性を備えている。
ライフル			
ペンドラゴン	13	8	開拓民や漁師に愛用されているライフル。命中精度は高く、かつては軍用としても使われたことがあった。

	ガーランド	22	8	オートマチックライフルの傑作として名高い銃。弾数、命中性、速射性、耐久力など、すべてが高いレベルで安定。
	カスタムスナイパー	31	6	市販のライフルをベースにさまざまな改良やスコープの追加などが行なわれ、驚異的な命中率を得るに至ったモデル。
	ベヒーモス	47	7	巨獣たち、の名を持つ大型のガン。
	魔獣	42	4	ライフル銃の外見を持つ魔法生命体。じつは使い手を探して寂しく放浪している、一種の妖怪であるとも言われている。高性能な銃の機能ももちろん備えている。
投擲器				
	ブリューナク	88	1	魔の槍と称される、妖魔界に伝わる投擲兵器。使い手の意志に反応して目標を貫き、再び使い手の手に戻る光の槍である。

重火器

種類	名称	攻撃力	弾数	解説
光線銃				
	ハンドブラスター	15	10	IRPO正式採用のエネルギー銃。出力調整によって、パラライザーやエネルギーソードとしても使用することが可能。
	破壊光線銃	50	7	破壊光線を圧縮強化して発射することで、さらにその威力を高めた光線銃。
	熱線放射銃	20	6	熱線を発射し、あらゆる障害物を貫通する。
	電磁放射銃	20	6	電磁線を発射し、あらゆる障害物を貫通する。
	レーザーカービン	25	10	より強力な破壊光線（レーザーブラスター）を発射できるように作られた大型の光線銃。
音波銃				
	ソニックブラスター	25	16	強化超音波で対象を攻撃する武器。重火器の中ではかなり小型で扱いも易しい。
水撃銃				
	水撃銃	20	—	圧縮水弾を実弾のように発射する武器。
バルカン砲				
	ハンドバルカン	15	60	前方の扇型範囲に弾丸をバラまいて範囲内の敵を無差別に攻撃する実弾兵器。
	マシンバルカン	30	40	同上。装弾数と連射性を上げて威力を高めた。
電撃砲				
	電撃砲	25	4	電撃によって一直線の敵をすべて攻撃する兵器。
火炎放射器				
	火炎放射器	33	3	火炎放射で扇型範囲の敵をすべて焼き払う兵器。
電束放射器				
	電束放射器	33	3	電束放射で扇型範囲の敵すべてに干渉する兵器。

イオンライフル			
イオンライフル	27	10	プラズマ化した粒子の塊を発射する兵器。
粒子加速砲	45	8	同上。さらに電磁場で加速することにより威力を高めた。
重粒子砲	60	5	同上。重粒子を発射する最強のイオン銃だが、そのぶん重量と扱いにくさも相当なもの。
光線砲			
ゴーストキャノン	5	12	市井の科学者によって作られた、霊体に効果が高いイオンビームを発射する重火器。
バズーカ砲			
スクラップバズーカ	10	1	炸薬弾を発射する携行用バズーカ。
ハンドバズーカ	20	4	同上。
対装甲ロケット	55	2	同上。発射するのは推進機構を備えたロケット弾。
ハイペリオン	85	2	同上。最高のハイペリオン・ロケットを発射できるタイプ。
ドビーランチャー	10	3	光学照準器DOBBY-system (Daffodilshaped Optical-sight Balk to Backlash and Yawing) 搭載の多連装ロケットランチャー。非常に命中率が低い。
ミサイル			
ミサイルポッド	12	8	誘導することで、敵に必中させられる小型ミサイル発射装置。
キラーハウンド	44	4	同上。
ストーカー	70	3	同上。

盾

種類	名称	解説
盾		
	バックラー	敵の攻撃を受け流すことのできる小型軽量な盾。
	シェルガード	ある種の大型昆虫類の外殻から作られる盾。軽く、優れた回避性能を持つため珍重される。
	エクセルガード	最高級の盾。物理攻撃をよく回避できる。
	玄武の盾	玄武の甲羅からのみ作られる強固な盾。水耐性。
	竜鱗の盾	竜鱗を鍛えて作りだされた盾。矛盾の霊とは違い、竜鱗の剣の一撃でもこの盾を貫くことはできない。あらゆる攻撃を防ぐ。
	ワンダーバンクル	飛来する弾丸を叩き落とすことのできる神秘の腕輪。

防具

体用

種類	名称	防御力	解説
服			
	コットンシャツ	3	厚手の木綿織りの服。
	シルティーク	3	上等な絹織物の服。保温効果が高い。
	魔道着	4	着用者の集中力を高める効果のある戦闘服。熱や冷気にも強い。
	武道着	7	衝撃を吸収する、特殊な素材が編み込まれている丈夫で厚手の戦闘服。
	防護服	8	あらゆる刺激に反応して硬化する特殊合金繊維で作られた戦闘服。物理的な攻撃に非常に強い。
	強化服	10	精霊銀と刺激反応合金で編んだ戦闘服。あらゆる攻撃に強い。
	妖魔の白衣	8	上級妖魔の証は防具となる鎧。武器となる剣、小手、具足を作りだす力だが、ヌサカーンの「妖魔の鎧」はなぜか白衣の形状をとっている。
鎧			
	飛天の鎧	27	天使になぞらえた翼を持つ鎧。着用者に浮遊能力を与える。
	電磁活性鎧	25	ハイテク鎧。周囲に電磁場を発生させて受ける衝撃を散らし、着用者を強固に守る。
	ファイバーベスト	8	厚手の布に金属繊維を織り込んで強化したボディアーマー。軽量で丈夫。
	リジッドレザー	12	革を煮溶かしたロウで固めて強化した鎧。軽くて丈夫。
	防弾ベスト	18	繊維素材の多層構造で、弾丸などの衝撃に対する保護効果を、著しく高めたベスト。
	修士の法衣	10	マジックキングダムの魔法学園で、修士課程の終了者に与えられる法衣。丈夫で、あらゆる術攻撃に対して強い耐性を誇る。
	ボーンブレスト	13	骨モンスターの骨を組み合わせて作った間に合わせの胸当て。素材の強度はなかなかだが、弾丸や突き刺す攻撃に対しては役に立たない。
	プロテクター	10	モンスターの甲羅から切り出した板状の素材を2枚使って簡素な胸当てとしたもの。
	リビングアーマー	26	鎧状の魔法生命体。魔銃同様、着用者を求めてさ迷う妖怪の一種とされる。
体用防具			
	炎獣の革	16	ある種の熱に強いモンスターの革を身体防具として機能するよう加工したもの。
	魔獣の革	24	ある種の強力なモンスターの革を身体防具として機能するよう加工したもの。
	強化装甲	30	強固な外骨格を持つ昆虫型モンスターの外装甲を身体防具として機能するよう加工したもの。
	毛皮	6	さまざまな動物の毛皮。程度の良いものは100クレジット前後で取り引きされている。
	闇のローブ	8	陰浴で鍛えられた漆黒のローブ。光に干渉し、相殺する力を持つ。

木陰のローブ	9	トレントの樹皮から編まれたローブ。強い癒しの力を秘めるが、その製法は妖魔にしか伝えられていない。
陽炎のケープ	18	赤い炎獣の革繊維と白銀の精霊銀繊維で織り上げたケープ。着用者の石化を防ぐ効果があり、熱にも強い。
月白のショール	17	古木の樹脂繊維と精霊銀繊維で編み上げたショールに、百夜に渡る月光浴を施してその霊力を高めた。着用者への麻痺と眠りの効果を打ち消し、冷気から守る。
星屑のマント	16	濃紺の上質なベルベットマントに、隕石くずのスパンコールを散らしたマント。着用者への気絶効果を防ぎ、電撃に対する抵抗力も高める。

全身用

種類 名称	防御力	解説
全身用防具		
コンバットスーツ	15	強化プラスチックと金属繊維で身体全体をガッチリと保護する全身鎧。暗闇に耐性。
ラバースーツ	22	ラバーコーティングを施すことで、対衝撃、対電撃耐性を飛躍的に高めた全身鎧。暗闇に耐性。
サイバースーツ	36	サイバネティック工学の粋を集めて製造されたハイテク全身鎧。着用者の動きを電子的にサポートするシステムを搭載。暗闇に耐性。
パワードスーツ	50	核融合炉を搭載し、強力なベックマン駆動で動かす全身鎧。もはや乗り物である。暗闇に耐性。
スプリガンスーツ	55	遥か古代より伝わる、最強の全身鎧。着用者は巨人並のタフさを誇ることが可能となる。
ジャンプスーツ	25	キグナス乗務員の作業用スーツ。暗闇に耐性。

頭　用

種類 名称	防御力	解説
頭用防具		
ミラーグラス	8	外部に鏡面加工を施したゴーグル。暗闇に耐性。
赤外線スコープ	6	赤外線で見にくいものも良く見える。暗闇に耐性。
レーザースコープ	7	視野内の物体を瞬時にレーザーサイトで補足する、ハイテクスコープ。暗闇に耐性。
ヨーク綿の帽子	5	ヨークランドで取れる良質の綿で編んだ帽子。保温効果に優れる。暗闇に耐性。
たまごの帽子	5	ソルジャービル愛用の帽子。ビルは巧みに盾として使用するが、ヒューマンや妖魔がそういう使い方をすることは残念ながらできない。暗闇に耐性。
ファイバーフード	6	金属繊維のフード。暗闇に耐性。
ジャンクヘルム	4	ガラクタで作ったヘルメット。頭部を保護する防具共通の特徴として、暗闇に耐性を持つ。

腕　用

種類 名称	防御力	解説
頭用防具		
レザーグラブ	4	なめし革製の丈夫なグラブ。
シェルブレーサー	6	モンスターの甲羅を加工して作った、簡素な腕用防具。肩から二の腕までを保護する。
アーマーグラブ	8	戦闘用のごついグラブ。
サイバーグラブ	9	サイバネティック工学より生まれたグラブ。着用者の物理的攻撃の効果を高めるようなシステムを搭載している。
鬼力の小手	5	装備すると筋力がアップ。

足　用

種類 名称	防御力	解説
足用防具		
レザーブーツ	3	革製の丈夫なブーツ。
ラバーソウル	5	着用者の運動性を高めるべく、徹底的に研究されたゴム底の運動靴。
ジェットブーツ	7	踵にジェットエンジンを搭載したメカニカルブーツ。
フェザーグリーブ	7	幻獣の羽毛を集めて作った足防具。着用者の運動性を魔法的に高める。
鉄下駄	8	鉄製の下駄。非常に重く足の筋肉を鍛えるのに役立つ。プッシュ効果を受けなくなり、脱いで敵に蹴り飛ばすだけで、かなりの破壊力を持つ。

アイテム

種類 名称	防御力	解説
回復薬		
傷薬	—	戦闘中に味方ひとりのHPをある程度回復し、毒を治す。メカやアンデッドモンスターには効果なし。
強力傷薬	—	戦闘中に味方ひとりのHPを大きく回復し、毒を治す。メカやアンデッドモンスターには効果なし。
最高傷薬	—	戦闘中に味方ひとりのHPを完全に回復し、毒を治す。メカやアンデッドモンスターには効果なし。
石化回復	—	戦闘中に味方ひとりのHPをある程度回復し、石化を治す。メカやアンデッドモンスターには効果なし。
万能油	—	戦闘中に味方ひとりの「石化」以外のステータス異常を治す。
バックパック	—	装備していると、アイテム欄の道具が使える。
インスタントキット	—	戦闘中に味方メカ一体のHPをある程度修理する(HP回復&ステータス異常を直す)。

攻撃アイテム

フラッシュボム	—	閃光弾。地面に叩き突けて砕くと中から強烈な閃光を発し、不用意にそれを見た者の視力を奪う。
精霊石	—	強い霊力の結晶体。ちょっとした衝撃で爆発し、周囲に熱、冷気、電撃の結晶化した雨を降らせる。
マヒ針	—	麻痺効果を持つモンスターの針を加工した簡素な投擲兵器。うまく命中させると目標の生物を麻痺させられる。

攻撃補助アイテム

ラッキーコイン	—	精霊銀製のコイン。ささやかな幸運を祈って投げ捨てると幸運が現実になる。
アンラッキーコイン	—	超銅金製のコイン。誰かの不運を強く祈って投げ捨てると不運が的中する。

お守り

牙のお守り	1	モンスターたちの牙で作った首飾り。着用者の力を高めると信じられている。
翼のお守り	1	モンスターたちの羽毛で作ったアームバンド。着用者の運動性を高めると信じられている。
花のお守り	1	薔薇、マリーゴールド、タチアオイの蕾、ハシバミの芽、そして妖精環のなかで摘んだ草を環状に編んで、乾燥させたもの。身につけると霊感と魅力が高められる。
鋼のお守り	1	大型駆動装置などを作る際に残った鋼の一部を小さなリング状にし、それを集めて腕輪状のお守りとしたもの。身につけると頑丈になると言われている。

アクセサリー

紅炎石	1	使用すると、ファイアバリアを張る。
銀氷石	1	使用すると、フリーズバリアを張る。
雷の結晶	1	使用すると、サンダーバリアを張る。
ブラッドチャリス	1	聖杯の形状を真似て作られた小さな杯。4種類以上の生き物の血に浸されたそれは、アンデッドの心臓として機能し気絶効果を遮断する効果を持つ。
ウインドシェル	5	悠久の時を風にさらされ、生まれたと言われている風殻。懐に入れると身が軽くなると言われ、軽業士のステイタスシンボルとなっている。
羽飾り	1	アクスビークのような大型の鳥の羽根から作った飾り。程度の良いものは、身につけているだけでその人の容貌をぐんと引き立てる。
深海の輝石	3	水に耐性を持つ。
パープルアイ	4	凝視に耐性を持つ。
メロウリング	1	メサルティム専用アクセサリー。水に耐性を持つ。
パールハート	2	大粒の天然真珠の一種。多少形がいびつなため、光にかざすと輪郭がハート状に見えることからこの名がついた。所持する者はあらゆる水難から守られる。

クリスナイフ	3	隕鉄で作られたナイフ。お守りの一種で武器としての殺傷能力は皆無だが、所持する者をさまざまな邪悪から守ると信じられている。
トウテツパターン	3	精神攻撃を防ぐ。
特　殊		
壊れたバンパー	1	がらくた同然のバンパー。
がらくた	2	がらくた。
バンパー	3	衝撃を減らす緩衝器
スクラップパーツ	1	メカの能力をアップするパーツ。
小石	—	4つあり、ルーンを手に入れるとルーンの石になる。
ルーンの石	—	4つになると、印術の資質が身につく。
カード	—	4枚あり、カードを手に入れるとアルカナ・タローになる。
アルカナ・タロー	—	4つになると、秘術の資質が身につく。
術酒	—	JP回復。
神酒	—	JP大回復。
指　輪		
護りの指輪(白)	1	バトルで使うと味方全体の防御力をアップする。
商人の指輪(水色)	1	バトルで使うと敵全体に魅了攻撃。

メカボディ固有装備

足用

種類 名称	防御力	攻撃力	解説
ボディタイプ1			
メカニカルボディ	10	—	ボディ本体。
ボディタイプ2			
圧縮レーザー砲	—	50	攻撃力のあるレーザー砲。
ビットシステム	—	20	ビットを射出し攻撃する。
ECM装置	10	—	ボディー本体。敵のミサイルの命中率を0にする。
ボディタイプ3			
レールガン	—	35/16.	電磁場で弾丸を加速し、レールを使い発射する。
連装ミサイル	—	40/10.	複数のミサイルを、敵単体に集中して発射する。
加速装置	10	—	ボディ本体。運動性アップ。
ボディタイプ4			
圧縮レーザー砲	—	50	攻撃力のあるレーザー砲。
医療パック	—	—	メカ以外のHP回復と毒を治す。
メカニカルボディ	10	—	ボディ本体。
ボディタイプ5			
レールガン	—	35/16.	電磁場で弾丸を加速し、レールを使い発射する。
連装ミサイル	—	25/20.	複数のミサイルを、敵単体に集中して発射する。
マイクロミサイル	—	10/16.	小型ミサイルで敵全体を攻撃。
フォートボディ	20	—	ボディ本体。「グラビトン」というボディ固有の攻撃ができる。

ボディタイプ6			
機関砲	—	10/20.	実弾を連続して発射する。
修理装置	—	—	メカのHP回復とステータス異常を直す。
ミニプラント	10	—	ボディ本体。

ボディタイプ7			
マイクロミサイル	—	10/16.	小型ミサイルで敵全体を攻撃。
電磁ハンマー	—	45	電磁場を発生させたハンマー。
メカニカルボディ	10	—	ボディ本体。

妖魔の吸収

種類 名称	WP	範囲	解説
妖魔の剣			
ニードル	0	単体	針を飛ばして攻撃。
ランス	0	単体	突き攻撃。
ブラッドスレイ	1	単体	吸血しHPを吸い取る。
ブレード	1	単体	斬る。
マジカルヒール	3	単体	誰かひとりのHPを回復。
グレムリン効果	2	単体	メカを強制的にステータス異常にする。
催眠	2	単体	催眠をかける。
火炎	3	円状	火炎を吐き、範囲内の敵にダメージを与える。
振動波	4	敵全	羽音の攻撃。
サイネット	4	敵全	自分の精神力でネットを張り、捕らえた相手を麻痺させる。
ヒートスマッシュ	5	単体	熱い一撃、パンチもしくは剣。
フラッシュ	2	敵全	強力な光を放ち、暗闇の効果を与える。
妖魔の小手			
ぽんぽこ	0	味全	自分と仲間をパワーアップ。
水撃	1	単体	水鉄砲、単体にダメージ+プッシュ。
デッドリーパウダー	1	円状	円形範囲内にダメージ+眠り。
スポイル	2	単体	敵一体の最高能力を低下させる。
ポイゾナスブロウ	2	単体	毒のパンチ。毒状態にする。
触手	4	単体	複数回の打撃。
ねこだまし	1	単体	スタンさせる。
スプレッドブラスター	4	単体	腕から光を放ち、ダメージを与える。
ヘルウイング	4	単体	翼を使ったような風を巻き起こし攻撃。
グレープショット	1	単体	ブドウの種を飛ばし、攻撃する。
冷気	4	円状	冷気を吐き、範囲内の敵にダメージを与える。
アイススマッシュ	5	単体	冷たい一撃、パンチもしくは剣。
クリスタライザ	7	扇状	石化ガスを吐き、石化させる。
妖魔の具足			
足払い	0	円状	自分中心の円形範囲にスタン（ダメージはなし）。
パワーキック	1	単体	強烈なキックをおみまいする。
サンダーボール	2	単体	電気の弾をぶつけて攻撃。
ブレードネット	3	単体	ダメージ＋麻痺。
アシスト	2	単体	仲間ひとりの最高能力をさらに高める。

土蜘蛛	4	帯状	一直線に伸びる衝撃波で線上の敵すべてを攻撃する（空中の敵には効果なし）。
窒息攻撃	5	単体	窒息させ即死。呼吸をしていない敵には効果がない。
地響き	5	敵全	地上攻撃の全体ダメージ、威力は大きいが効果はターンエンド。
ミステリータップ	3	敵全	怪しげなタップをふみ、混乱させる。
流砂	3	円状	地上攻撃。自分を中心に砂を流し、ダメージを与える。
落雷	5	単体	上空から雷を落とす。
暗殺	7	単体	敵に忍び寄り、ダメージを与えながら即死させる。
タイタスウェイヴ	7	帯状	ワイドショット、幅広で直線上の敵に振動波のダメージ。

ショップリスト

ショップリスト

名称	値段
オーンブル	
アイテムショップ	
傷薬	15
強力傷薬	100
最高傷薬	300
精霊石	100
シャドウダガー	160
闇のローブ	300
京	
お土産屋	
精霊石	30
ラッキーコイン	30
アンラッキーコイン	30
牙のお守り	150
翼のお守り	150
花のお守り	150
鋼のお守り	150
武道着	210
心術	
克己	300
呪縛	300
隠行	300
クーロン	
クスリ屋	
傷薬	20
強力傷薬	150
最高傷薬	400
石化回復	80
万能油	80
術酒	200
神酒	1,000
足防具屋	
レザーブーツ	70
ラバーブーツ	130
ジェットブーツ	250
フェザーグリーブ	210
ヘルメットショップ	
ジャンクヘルム	130
ヨーク綿の帽子	170
ファイバーフード	210
赤外線スコープ	250
レザースコープ	300
ミラーグラス	300
アーミーショップ	
ファイバーベスト	250
防弾ベスト	860
コンバットスーツ	710
パワードスーツ	5,200
防護服	250
強化服	350
アーマーグラブ	250
サイバーグラブ	300
ガンショップ	
アグニSSP	140
ペンドラゴン	260
アグニCP1	230
ガーランド	640
ブラックイーグル	980
カスタムスナイパー	1,180
アグニMBX	1,550
リーサルドラグーン	4,020
刀剣屋	
レーザーナイフ	330

サムライソード	490
セラミックサーベル	640
ツインソード	800
高周波ブレード	1,111
刀	1,390
ルーンソード	2,850
ゼロソード	4,000

重火器屋

火炎放射器	1,880
ソニックブラスター	1,110
電撃砲	1,110
対装甲ロケット	4,020
キラーハウンド	3,200
粒子加速砲	3,300
マシンバルカン	1,550
破壊光線銃	4,020

シュライク

中島製作所

インスタントキット	30
電磁活性鎧	1,480
ミサイルポッド	300
ハンドバルカン	450
電磁放射銃	750
レーザーカービン	1,110
イオンライフル	1,250
電束放射器	1,880

スクラップ

ジャンク屋

＊商品はどれでも3つで300クレジット。
ただし、自分のHPにより値段が変化する。

ドゥヴァン

秘術

剣	300
盾	300
杯	300
金貨	150

印術

勝利のルーン	300
活力のルーン	300
保護のルーン	300
解放のルーン	300

ネルソン

アイテムショップ

バックラー	200
シェルガード	500
武神の鎧	2,300
ゼロソード	4,000

ファシナトゥール

妖術

ファッシネイション	300
幻夢の一撃	500
硝子の盾	300

ゴサルスの店

幻魔	LP3
トウテツパターン	LP2
木陰のローブ	LP1
砂の器	LP1

ボロ

アイテムショップ

傷薬	30
強力傷薬	200
最高傷薬	600
石化回復	100
万能油	100
インスタントキット	20
破壊光線銃	10,000
粒子加速砲	10,000

マジックキングダム

魔術

エナジーチェーン	300
インプロージョン	500
サイコアーマー	300

アイテムショップ

精霊石	30
魔道着	100
術酒	200
神酒	1,000
雷の結晶	1,500
ルーンソード	2,850

マンハッタン

宝飾店

パールハート	1,500
紅炎石	1,500
銀氷石	1,500
精霊銀のピアス	1,500
ブラッドチャリス	4,000
パープルアイ	8,000
ワンダーバングル	10,000
策士の指輪	3,000

ルミナス

陽術

太陽光線	300
スターライトヒール	300
フラッシュファイア	600
フラッシュフラッド	300

陰術

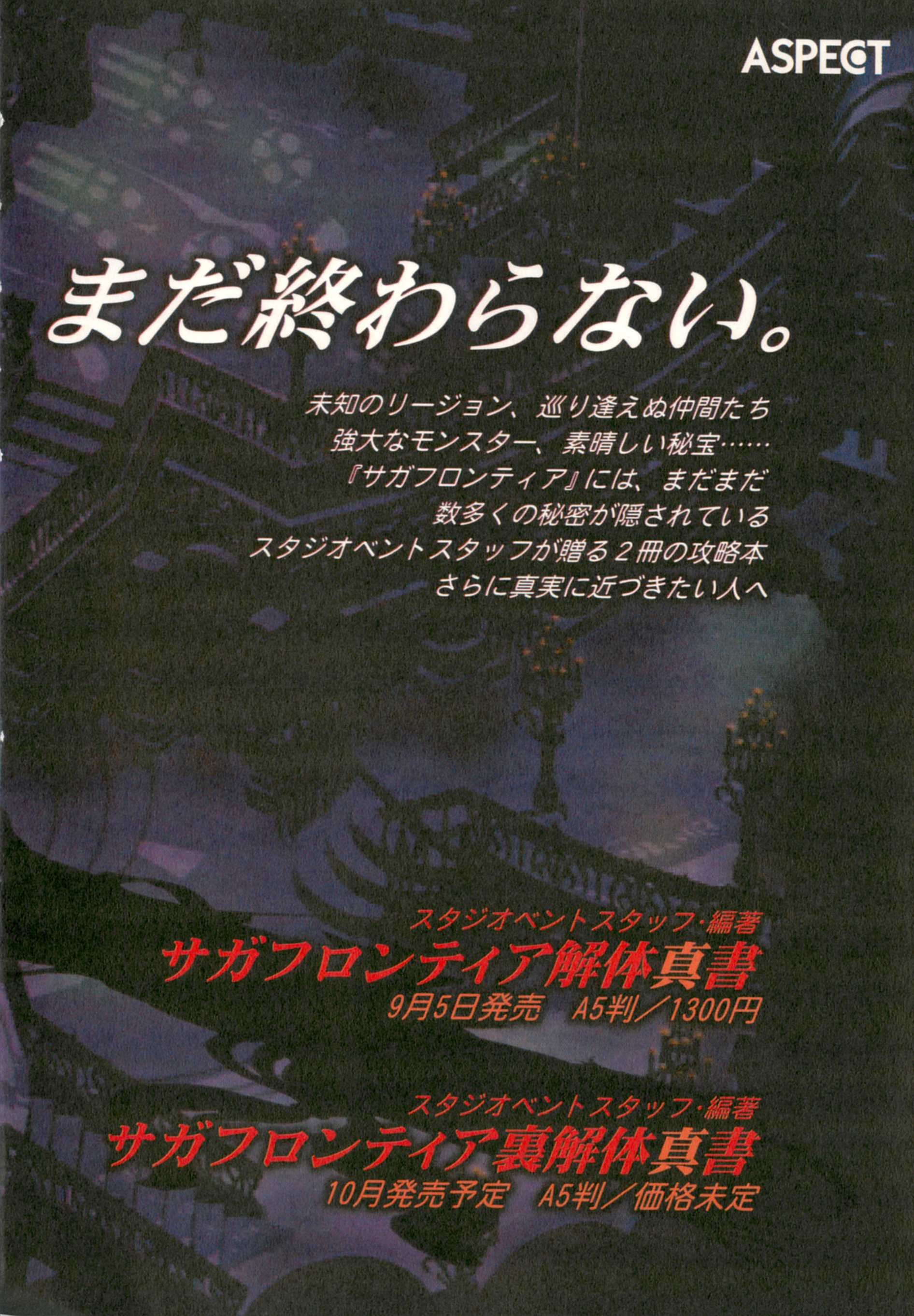
パワースナッチ	600
ハイドビハインド	300
シャドウネット	300

ファミ通責任編集

〒160 東京都新宿区西新宿3-11-20
オフィススクエアBLD新宿5F
株式会社アスペクト
出版営業部／電話(03)3229-1493
※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部に官製はがきにてお申し込みください。

●表示価格は本体のみです。●本製品は書店でお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。●通信販売のお問い合わせ先↓
株式会社ダイレクト 電話(03)5351-8202
http://www.ascii.co.jp/direct/

©スクウェア イラストレーション／小林智美


ASPECT
まだ終わらない。
未知のリージョン、巡り逢えぬ仲間たち
強大なモンスター、素晴しい秘宝……
『サガフロンティア』には、まだまだ
数多くの秘密が隠されている
スタジオベントスタッフが贈る２冊の攻略本
さらに真実に近づきたい人へ
スタジオベントスタッフ・編著
サガフロンティア解体真書
9月5日発売　A5判／1300円
スタジオベントスタッフ・編著
サガフロンティア裏解体真書
10月発売予定　A5判／価格未定

SaGa Frontier
サガ フロンティア

サガフロンティア
冒険者への道標

初版発行1997年8月21日

発行人	廣瀬禎彦
編集人	浜村弘一
副編集人	野田稔
編集長	田原誠司
副編集長	宮川隆
発行	株式会社アスキー
発売	株式会社アスペクト 〒160 東京都新宿区西新宿3-11-20 オフィススクエアBLD新宿5F 電話 03-3299-1493

編集・構成	青木宏行(ファミ通書籍編集部)
	松村英彦(ファミ通書籍編集部)
執筆	妹尾ゆふ子
	高城響
装丁・本文デザイン	有限会社キューファクトリー
デザイン監修	小林恵美子(ファミ通書籍編集部)
	浜崎千英子(ファミ通書籍編集部)
	山田康幸(ファミ通書籍編集部)
編集協力	新山基一(ファミ通書籍編集部)
協力・監修	前田靖幸(株式会社スクウェア)
	井上敏行(株式会社スクウェア)
	中島さおり(株式会社スクウェア)
進行管理	高橋敦子(ファミ通書籍編集部)
製作購買	鎌倉計子
印刷	大日本印刷株式会社

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラミング含む)、株式会社アスペクトから文書による承諾を得ず、いかなる方法においても、無断に複写、複製することを禁じます。

本書についての質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日の14時から16時までのあいだに、TEL03-5351-8223まで(ゲームの内容に関するご質問にはお答えできませんので ご了承ください)。

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
定価はカバーに表示してあります。

©スクウェア/イラストレーション 小林智美
©ASCII

ISBN4-89366-780-7 ●1189024 Printed in Japan